LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

War is coming · WAR è in arrivo!

FANTASTICO! GIOCA GRATIS A WORLDSHIFT! Dal 20 settembre al 30 ottobre

www.gamesradar.it - Ottobre - n°147 - Edizione DVD € 7,90

ESCLUSIVA MONDIALE!

SPORE

Il gioco più atteso dell'anno arriva solo su PC!
La prima recensione, di ben 10 pagine!

PROVATO!

PURE

Correre con un Quad, ma senza regole!

SOLO SU GMC!

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Lo sparatutto dell'Est torna nella "Zona" di Chernobyl!

INOLTRE...

13 giochi recensiti tra cui
Beijing 2008
The Witcher Enhanced Ed.
L'Incredibile Hulk
Supreme Ruler 2020

19 pagine di anteprime tra cui
FIFA 09
Brothers in Arms Hell's Highway
e tutte le novità della fiera di Lipsia!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°147 - MENS - ANNO XII-08 € 7,90

Sprea editori ITALY



La mutazione è la chiave della nostra evoluzione. (Charles Xavier)

OTTOBRE 2008 147 ■ SPORE ■ S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY ■ PURE ■ RISEN ■ RAGE ■ WOW: WRATH OF THE LICH KING

Assumi il comando di uno squadrone formato da unità d'élite





Combatti per ottenere oggetti e abilità che ti renderanno più potente





Fai gioco di squadra per sconfiggere i temibili "Boss"







Entra nella Comunità e misura le tue forze in intensi duelli multiplayer



UMANI, ALIEN E MUTANTI IN LOTTA PER LA SUPREMAZIA SULLA TERRA



CODICE ON-LINE ÈSCLUSIVO PER ENTRARE NELLA COMUNITÀ



COMPLETO MANUALE CON GLI INDIZI PER CONSEGUIRE LA VITTORIA



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

SPORE

Scoop!

Risen




The Witcher Enhanced Edition - pag. 98


Pure - pag. 100


FIFA 09 - pag. 38

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII – N° 147 OTTOBRE 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Lipsia" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Corsair" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Pallazzo" Rusconi (**raffaellorusconi@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Rabbocco" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Non fa' così" Spinelli, Mattia "Grimm" Ravanelli, Andrea "Niente è come sembra" Babich, Marco "Nobilitante" Salvaneschi, Ugo "One Man Band" Laviano, Ualone "Gianluca" Loggia, Ivan "Immagini" Conte

IMPAGINAZIONE
Luca "Undertaker" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)
Dario "Cerutti Gino" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Tycoon" Skulz, Matteo "Mail" Bittanti, Alessandro "Mourinho" Galli, Nemesis, Francesco "Suvvia" Mozzanica, Roberto "Vacanza" Camisana, Davide "Finale" Giulivi, Paolo "Forum" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Paesello" Leanza, Danilo "Adesso lo sappiamo" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Steve "Alex" Holm, Antonio "Bionic" Colucci, Davide "Finalmente Scoop" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè Viero, Claudio "Enhanced" Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Area 51" Cardillo, Fabio "Spore" Bortolotti, Tito "Biblioteca" Parrello

FOTOGRAFIE
Rossella Baccolo



Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **customercare@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Con gli amici è meglio



La fiera di Lipsia, appena conclusasi al momento in cui scriviamo queste righe, è stata una notevole soddisfazione. Non solo perché abbiamo potuto vedere parecchi giochi che usciranno tra Natale e il prossimo maggio, ma soprattutto perché – concedeteci un momento di orgoglio mittel-europeo – il Vecchio Mondo non deve più solo pendere dalle labbra dell'E3 americano o del Tokyo Game Show del Sol Levante.

Nel cuore dell'Europa si sono dati appuntamento tutti i produttori di giochi, riservando per la fiera tedesca annunci e rivelazioni che – onestamente – un paio d'anni fa ci saremmo aspettati da quella losangelina dell'E3. Tutto fa pensare che l'appuntamento da non perdere, nel 2009, sarà quello europeo (anche se la manifestazione verrà con tutta probabilità spostata da Lipsia a Colonia).

Vedendo e provando parecchi dei titoli che approderanno sui nostri PC nei prossimi mesi, la parola d'ordine sembra essere "gioco cooperativo". Dal mitico *Rage* di id Software a *Borderlands* di Take 2, da *Call of Duty World at War* di Activision/Blizzard a *Red Alert 3* di EA, i programmatori di tutto il mondo sembrano aver capito che giocare *insieme* a un amico è migliaia di volte più divertente e appagante che farlo *contro* un giocatore umano. Non che le solite modalità Deathmatch siano destinate a sparire dagli sparatutto o dagli strategici del prossimo futuro; anzi, il multiplayer pare assumere un peso sempre maggiore in questi generi. Tuttavia, scoprire che i titoli che gusteremo a cavallo di Natale sono pensati per poter essere giocati anche in due o più amici ci fa solo piacere. E siamo sicuri che, in alcuni casi, l'esperienza in coppia sarà di almeno di un gradino superiore a quelle in singolo.

Come al solito, vi aspettiamo sul nostro forum per parlare di questo aspetto dei giochi futuri. L'indirizzo è sempre: www.gamesradar.it

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT** MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO **FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS**

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

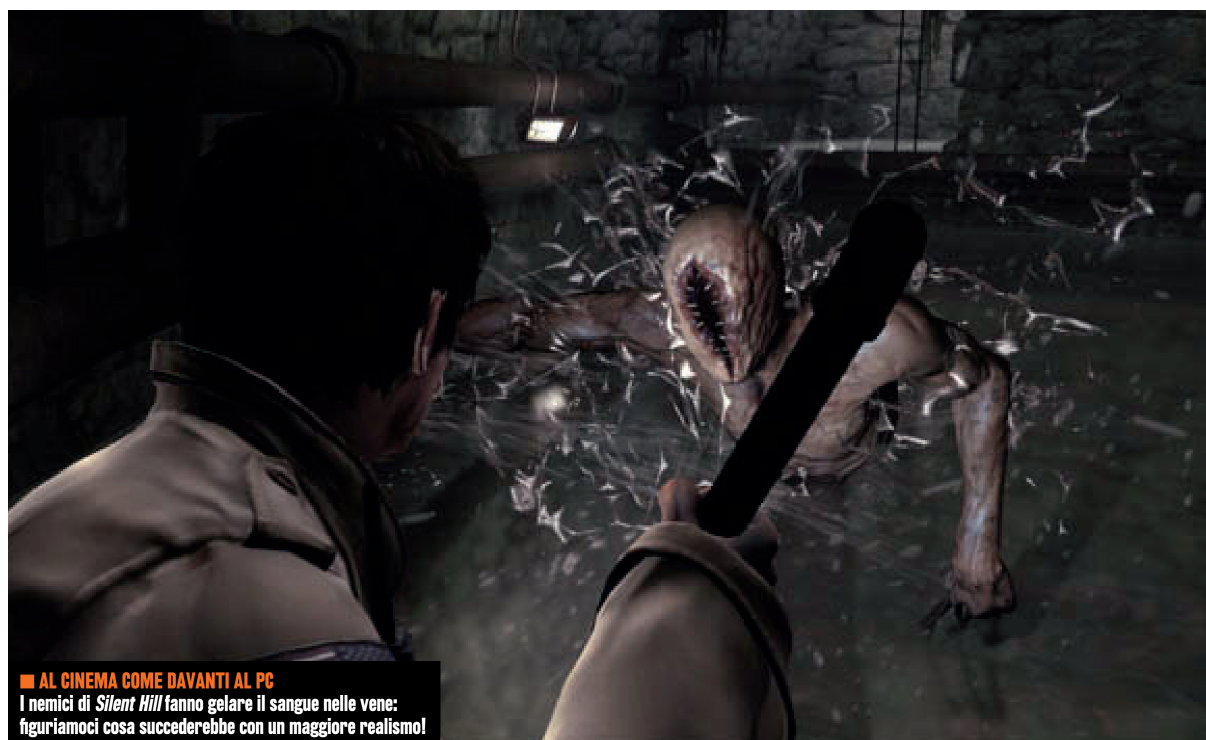
UN *grazie a tutti gli affezionati che, nonostante la calura estiva, si sono prodigati a inviare le proprie creazioni per lo spazio riservato alle recensioni dei lettori. Mentre nei precedenti numeri di GMC vi ho proposto delle recensioni tratte dal forum di GamesRadar e opportunamente accorciate, questo mese è il turno del primo testo inviato appositamente alla mia casella di posta. Continuate così!*

AL CINEMA COME DAVANTI AL PC

Cara Nemesis,
volevo porre alla tua attenzione un'idea che mi è sorta in questi ultimi giorni. Come è noto a tutti, i videogiochi tentano di avvicinarsi sempre di più alla realtà cinematografica, con grafiche da urlo e copioni da colossal. Ora, ho notato una cosa curiosa: i film si stanno avvicinando a loro volta ai videogiochi, chi per un aspetto, chi per un altro. Mi vengono subito in mente "Resident Evil", "Silent Hill", "Hitman" e "Bioshock" (ancora in fase di lavorazione), che hanno tratto ispirazione diretta dai videogiochi omonimi. Poi, però, penso a idee innovative, come quella di "Cloverfield" (la telecamera a spalla si rifà ai survival horror in prima persona) e capisco che non è tale, ma solo frutto di un'unione fra videogiochi e pellicola. Il mercato cinematografico ha inquadrato i videogiochi solo come ispirazione, ma se si riuscisse a creare un'intesa fra gioco e film, come è stato per "Cloverfield", non sarebbe fantastico? Anche chi non è pratico dei "giochini" si avvicinerebbe al genere solo per la curiosità di scoprire nuove forme di espressione e nuovi modi di farsi raccontare storie, magari in maniera ancora più eccitante e coinvolgente. Sogno a occhi aperti un film di guerra visto dagli occhi di un soldato semplice, o un'avventura alla Indiana Jones, dove il "muscolo" più importante dell'eroe di turno è quello che ha tra le orecchie. Sono sicuro che si creerebbero soluzioni particolari sulla

"Non sarebbe male avere in casa un fantastico e ingombrante gioco da bar"

da: Un team vincente – Fabio kai e il piccolo "Jabber" Gianluca



AL CINEMA COME DAVANTI AL PC
I nemici di *Silent Hill* fanno gelare il sangue nelle vene: figuriamoci cosa succederebbe con un maggiore realismo!



Videogiochi per la terza età

Onnisciente Nemesis, cerco aiuto per risolvere un dilemma che potrebbe sembrare banale, ma che banale non è. Mio nonno ha sempre fatto, fin dalla notte dei tempi, il contadino. Una vita piuttosto difficile, con una giornata lavorativa che iniziava alle 5 (di mattina) e finiva alle 8 (di sera), priva di giorni feriali. Poi, d'improvviso, poche settimane fa si è ammalato. Non ho idea di che malattia abbia preso, ma so solo che ora, per camminare, deve reggersi in piedi con un bastone. Non potrà più fare il contadino. Trascorre le giornate, una dopo l'altra, a guardare le macchine che passano. Arriviamo al punto. Non potendone più di vederlo così, ho pensato: perché non gli porto un vecchio PC o una console, e non gli insegno qualche giochetto che lo aiuti ad ammazzare il tempo? E qui giunge il dilemma: che videogioco insegnare a un ultrasettantenne che non ha mai preso in mano un computer (e tanto meno una console)? Servirebbe un titolo che abbia qualcosa a che fare con l'agraria o con il lavoro del contadino, un gioco che sia decisamente facile. Ma, esiste davvero un gioco così?

Fritz da Poianella

Carissimo Fritz,
la tua lettera mi ha ispirato una tenerezza infinita. Nel mio piccolo, credo di poter capire il tuo delicato problema: da un lato il tuo caro nonno soffre perché non è più in grado di dare sfogo alla vitalità che lo ha contraddistinto per decenni, dall'altro le persone vicino a lui si dispiacciono nel vederlo inattivo e privo di stimoli. In tutta onestà, però, non me la sentirei di consigliarti un videogioco facile-facile da proporre al nonno, e per più di un motivo. Mi sembra abbastanza improbabile che un signore di settant'anni possa apprezzare il tipo di divertimento offerto da un PC o una console. Magari, se volessimo seguire la filosofia (e la campagna pubblicitaria) di Nintendo, potrei suggerirti di provare *Wii Sports* e compagnia bella... Eppure, ti dirò, mi rasserena molto di più l'idea che tu possa trascorrere un po' di tempo in più con il tuo nonnino, cimentandovi magari in qualche gioco "di una volta": invece di essere tu a proporre un videogioco al nonno, fatti insegnare qualche passatempo della sua giovinezza e divertitevi insieme. Non ti sembra un'idea di gran lunga migliore? Un bacio a entrambi.



Nintendo propone la sua console da salotto come passatempo ideale sia per i bambini, sia per gli anziani. Siete d'accordo?

continuità del film e su come non bloccarsi sempre sulla prospettiva di un solo protagonista. Ma, sono sicuro, si potrebbe soprattutto osservare il lavoro già svolto con capolavori quali *Half-Life* e *Call of Duty* per ottenere un paio di espedienti più che utili. E, come sempre, il nostro amato computer avrebbe qualcosa da insegnare a tutti.

Lux Æterna

Il metodo migliore per ottenere grandi risultati in ambito scientifico e tecnologico è cercare di fondere esperienze tra loro diverse, in modo che le une imparino dalle altre. Così come è vero che i videogiochi hanno preso in prestito dal cinema i modi per rendere spettacolari inquadrature ed effetti speciali, è altrettanto innegabile che anche il cinema stia iniziando a far proprie alcune delle tecniche adottate dai videogiochi. Non saprei dirti se gli autori di "Cloverfield" si sono ispirati consapevolmente alla visuale in prima persona di FPS e survival horror, di certo l'effetto è molto simile. Un videogioco in cui si ha la totale sensazione d'immersione nello scenario è il sogno di qualsiasi appassionato del genere, ma pensa a quanto potrebbe essere utile, per esempio, l'apporto delle esperienza nel campo dell'audio. Hai mai sentito parlare di suoni binaurali? Si tratta di suoni particolari, in grado di creare un audio posizionale incredibilmente realistico. Se fossero applicati a un survival horror da giocare con le cuffie, si otterrebbe un'esperienza incredibile. Prova a fare una ricerca su Internet e su YouTube: rimarrai a bocca e orecchie aperte.

IN BREVE

Cara Nemesis,
ho da poco visto il trailer di *Star Wars: The Force Unleashed* e mi chiedevo se questo gioco uscirà anche per PC. Ho cercato delle notizie, ma niente. Sono un fan della serie e questo non sapere mi sta facendo impazzire. Mi rivolgo a te, sperando che tu sappia qualcosa in più e confido in una tua risposta.
Ciao, è stato un piacere.

Ivaenko

Purtroppo, mi tocca confessarti che il gioco da te tanto atteso non sarà disponibile per computer. *Star Wars: The Force Unleashed* verrà pubblicato praticamente per tutte le console presenti sul mercato (portatili e non). Un'edizione per PC, invece, non è stata prevista.

Cara Nemesis,
ho letto su una pubblicazione non specializzata (si trattava di una rivista di

➡

UN TEAM VINCENTE

Buongiorno cara,
prima di tutto: bravi a tutti per la

dal Forum di gamesradar.it



CHI HA PAURA DEL BUIO?

È fantastico quando le discussioni tra gli utenti del **Forum** di GamesRadar.it si vivacizzano, restando al contempo nei canoni della buona educazione. A dire il vero, nel caso del **Thread** "Alone in The Dark – Nessuno ci gioca?" creato da Matrice 2.0 siamo andati molto vicino all'esagerazione, ma poi l'allarme è rientrato. Matrice 2.0 ha aperto la discussione così: Oggi ho visto la Limited di *Alone in The Dark* a 59 euro. Avevo mezza idea di prenderla, ma volevo avere qualche info in più... E qui, apriti cielo, una valanga di critiche ha investito il gioco. Ma poi, Dark Avalanche: Continuo ad affermare che chi ritiene *Alone in the Dark* un gioco schifoso non è altro che un niubbo, che trova aberrante qualsiasi innovazione. Che si potesse fare di meglio non c'è dubbio, ma non si può negare che si è creato un precedente per un nuovo tipo di gioco. E poi Bisdo4ever: Sto continuando a giocarci... Mi blocco spesso... Sono a metà... E rimango dell'idea che sia ben fatto: scenari vari, sfide convincenti. Forse, a tratti è un po' frustrante per la difficoltà, come i giochini di una volta, però chi dice che è brutto lo fa perché non l'ha provato.

dal Forum di gamesradar.it



SOLI CONTRO TUTTI

Esiste da tempo immemore un **Thread** del **Canale** "Mondo Computer", cui non abbiamo avuto ancora modo di dedicare il dovuto spazio nella pagine di GMC. Si tratta dell'"Angolo Creativo", aperto da Fr4nk: Lo scopo di questo Thread è di stimolare la vostra immaginazione negli ambiti informatico e videoludico. In questo spazio di ideazione ha scritto EMAnCalix: Seconda Guerra Mondiale. Sei un paracadutista inglese che, facendo un lancio per sferrare un attacco ai tedeschi, per sua sfortuna atterra in nel posto sbagliato. E così la guerra non è la solita di *Call of Duty*, ma è più di infiltrazione. Poi non so, magari scopri che i tedeschi sono brave persone... Diciamo che è una questione da affrontare quella dei cattivi di turno, ma l'idea del soldato isolato che deve agire in maniera stealth ha i suoi perché.



■ UN TEAM VINCENTE
Alzi la mano chi non vorrebbe un bel cabinato di *Bubble Bobble* in casa.

fantastica rivista. Non sono un grande giocatore, ma ogni mese, da più di un anno, non posso fare a meno di comprare la vostra rivista e leggerla tutta. In realtà, ho iniziato a giocare col PC con *Doom 3* e da lì in poi mi sono appassionato ad altri sparatutto simili. Sono coadiuvato dal mio nipotino Gianluca, che coordina la parte "logistica" (cambio armi principali e secondarie, lancio granate e qualche movimento secondario), mentre io mi occupo dell'azione (spostamento e fuoco a raffica). Posso dire che il team si è ben amalgamato e abbiamo già salvato 5-6 volte il mondo dalla distruzione, divertendoci come matti con *Doom 3*, *Cold Fear*, *Halo*, *Dark Messiah*, *Area 51*, *Far Cry* e *Infernal*. Ora, siamo alle prese con *Project: Snowblind* allegato a GMC di aprile 2008. A volte, però, ripenso ai mitici "giochini" da bar di quando ero un giovincello, tipo *Ghost'n Goblins*, *Dragon Spirit* e *Chelnov Atomic Runner* e mi piacerebbe farli provare a Gianluca. Sono in vendita? Ho sentito parlare di MAME, mi potresti spiegare cos'è in realtà e se è acquistabile da qualche parte? A volte, non sarebbe male avere in casa un fantastico e ingombrante gioco da bar che va a monete da 200 lire! Anche questi giochi d'epoca avevano dei trucchi o sono stati inseriti solo nei giochi più recenti? Direi che di domande te ne ho già poste fin troppe, ancora complimenti a tutti e saluti a te, bella signorina, al mitico boss di fine livello Paglianti, al mago dei trucchi Skulz (del cui aiuto, per ora, non abbiamo approfittato, salvando il mondo da soli e in modo "regolare"), all'onnisciente Kevorkian (che a volte mi appare pure in sogno, a indicare la via



La redazione risponde Simulazione non realistica

Gentile Nemesis,
sono un appassionato di videogiochi e, nonostante la mia giovane età (in realtà, non ho mai capito se 25 anni siano pochi o molti), mi diverto fin dai tempi del mitico Commodore 64. Seguo la vostra rivista da ben 11 anni, ne sono un accanito lettore e la ritengo tra le migliori. Ti scrivo per una questione che mi ha fatto storcere il naso: poche volte mi sono trovato in disaccordo con le vostre recensioni, ma quella di *Race Driver: GRID* mi ha lasciato deluso. Sono un grande fan delle simulazioni di guida, è il genere che preferisco e sul mio PC non mancano *rFactor*, *GTR 2* e *GPL*. Leggendo la vostra recensione di *GRID* ho notato che gli avete assegnato un 9: incuriosito da tale voto, l'ho voluto provare con mano. Una volta installato il demo, però, mi sono trovato di fronte un gioco in cui di simulazione non ho visto nemmeno l'ombra. Nulla da dire per il comparto grafico (anche se un po' troppo carico di effetti), ma *GRID* non è altro che un classico arcade. Pensavo che questa fosse solto la mia opinione, ma poiché frequento molti forum che si occupano di vari giochi di guida, mi sono accorto che *GRID* non viene nemmeno classificato tra i simulatori. Anzi, viene criticato per il modello di guida troppo arcade, che non può nemmeno competere con i titoli elencati poco sopra! Per non parlare della totale mancanza di supporto per la frizione (prendete il vostro costosissimo G25 e buttatelo dalla finestra), che avrebbe reso di sicuro l'esperienza più appagante. Quello che non capisco, però, è come faccia un gioco che secondo la mia opinione meritava al massimo un 7 (più per la grafica, che per altro) a ricevere lo stesso voto dei migliori simulatori. Già *Colin Mcrae DIRT* non mi aveva entusiasmato, ma questo titolo mi ha lasciato con l'amaro in bocca. Un vero peccato, perché mi sarei aspettato molto di più. Il modello di guida che avete definito "eccellente", per me, è prossimo allo zero. Non si può parlare bene di un gioco dove l'unica caratteristica che si fa notare è la grafica. *GRID* potrà anche piacere a qualche possessore di console, ma su PC è un titolo che andrà presto nel dimenticatoio. E non è un caso, credo, se giochi come *rFactor* e *GTR 2*, anche con una grafica un po' "stagionata", sono ancora oggi fra i più apprezzati simulatori per PC.

DArkTitAn



Ciao DArkTitAn,
per quanto riguarda le quattro ruote virtuali, GMC prevede due differenti classificazioni: giochi di guida e simulazioni. Con la prima facciamo riferimento a quelli che definisci arcade, con la seconda ai titoli dedicati agli appassionati del realismo estremo. Non avrebbe senso, infatti, fare un unico calderone di generi tanto differenti e indirizzati verso due tipi distinti di giocatore. Nella recensione, *GRID* è chiaramente identificato come "gioco di guida", e nel testo ho cercato di sottolineare questo aspetto, proprio per evitare che l'amante di *rFactor* e simili potesse venire tratto in inganno. A pagina 83 di GMC di giugno, infatti, ho scritto "Pur trattandosi di un gioco di guida e non di una puntigliosa simulazione, *GRID* è decisamente impegnativo da portare a termine", proprio per sottolineare che la difficoltà non è quella di tenere l'auto in pista, quanto di vedersela con le sportellate degli avversari gestiti dal computer. Se vuoi qualcosa di più impegnativo, puoi comunque consolarti con la recensione dell'eccellente *iRacing* (presente sullo scorso numero), che sicuramente apprezzerai da buon fan dei giochi di Papyrus (*iRacing* è infatti sviluppato da Dave Kaemmer, ex guru dei Papy). Per la questione del G25, a pagina 87 sempre di GMC di giugno è scritto "I possessori del G25 di Logitech e di altri prodotti simili, purtroppo, non potranno godere a pieno del potenziale delle loro periferiche, dal momento che non sono supportati né il cambio a H-Pattern, né la frizione". Magari quel passaggio ti è sfuggito, vero?

Alberto Falchi

dal Forum di gamesradar.it



UN GRAN BEL GIOCONE

La discussione relativa all'ultimo episodio di *Alone in the Dark* è stata vivacizzata da opinioni discordanti, mentre quella su *Race Driver: GRID* ha proposto un allineamento di vedute che di rado si verifica sulla pagine del **Forum**. Il **Thread**, che il nostro amico tornado89 ha pensato bene di intitolare "*GRID*: com'è questo gioco?" si apre con una congettura di gusto: Ho provato il demo di *GRID*, mi sembra un ottimo gioco… A questo punto, endeko ha subito tenuto a precisare che: Non sembra un ottimo gioco, lo è. Graficamente leggero e spettacolare, immediato, divertente. A me sono bastate queste qualità per farmelo comprare al volo. Un cinquantino speso per questo gioco è speso bene, fidati di zio endeko. Simpatico il ragazzo, che a breve ha aggiunto dei commenti più tecnici: Se guidi in maniera onesta ti schiacciano. Allora è meglio pilotare in maniera meno educata. Ovvio, non mi riduco a fare l'apriscatole con le altre vetture, anche perché alle mie macchinine ci tengo (solo a quelle che mi sono comprato, quelle in prestito, invece, possono ridursi in qualsiasi stato). E da qui in poi siamo andati tutti d'amore e d'accordo a spassarcela con *GRID*…



■ UN TEAM VINCENTE
Fabio e il suo nipotino Gianluca sono dei veri esperti quando si tratta di FPS e compagnia bella.

"Che videogioco insegnare a un ultrasettantenne?"

da: Videogiochi per la terza età – Fritz da Poianella

della distruzione... ahi, ahi!), al Bittani sempre incisivo e interessante nella sua rubrica e a tutti gli altri che fanno grande GMC. "Rock 'n' roll ,ragazzi, e long life to game!"

Fabio kai e il piccolo "Jabber" Gianluca

Che bel quadretto familiare, cari Fabio e Gianluca! Mi fa proprio piacere immaginarvi davanti al PC a divertirvi giocando in team, anche grazie agli allegati di GMC. Se vuoi fare provare al tuo nipotino i "giochi da bar di una volta", il MAME è una buona idea. Si tratta, comunque, di un programma ai limiti della legalità, non si acquista e può essere scaricato liberamente da Internet. Considerando che il MAME serve, per lo più, per diffondere dei prodotti ormai desueti e che, altrimenti, non avrebbero modo di essere divulgati con facilità, non è il caso di parlare di pirateria, ma l'esistenza di "copie" dei giochi, dette ROM, è comunque un problema scottante e non regolamentato da semplici regole di compravendita. Semmai volessi fare un bel regalo al piccolo Gianluca (e a te stesso, mi pare di capire...) un bel cabinato da bar sarebbe eccezionale! Prova a cercare su eBay, potresti trovare delle belle occasioni. Per quanto riguarda i trucchi, certo che esistevano anche allora: pensa al Konami Code, un cheat formato da una sequenza di tasti che è praticamente passata alla storia.

DUE RISPOSTE A DAVID CORTESE

Carissima Nemesis,
ti scrivo per riprendere la lettera di David Cortese, pubblicata su GMC di agosto. Sposo totalmente la tua risposta: non occorre essere dei sociopatici con problemi di controllo della rabbia per inserire il DVD di *GTA* e "pestare" in giro per San Andreas. Le tematiche "forti" utilizzate nei videogiochi hanno una duplice funzione, almeno secondo il mio parere: la prima è attrarre l'acquirente verso un prodotto che incuriosisca la sua fantasia (chi, da bambino, non voleva fare il soldato, o il pilota di jet?) e consentirgli di vivere un'esperienza che, a oggi, ha raggiunto livelli di simulazione straordinari. La seconda funzione, forse più velata, o solo un parto della mia mente, è rendere il giocatore conscio di altre realtà, presenti o possibili (come scontri a fuoco tra bande rivali, eventi bellici, eccetera), di fargliele vivere, e di renderlo consapevole, almeno in parte, di emozioni che non avrebbe potuto provare. Un esempio di quest'ultimo concetto lo si può trovare giocando a *Bioshock*: provate ad attraversare Rapture salvando le Sorelline (vi sentirete molto soddisfatti quando vi ringrazieranno). Dopo, provate a rigiocare assorbendone tutto l'Adam, uccidendole. Garantisco che la sensazione che si prova nel farlo non è piacevole. Per ciò che riguarda la capacità dei videogiochi di far scaricare la violenza, non penso che ciò sia del tutto esatto. Mi reputo una persona

IN BREVE

➥ moda!) che grazie all'uso della realtà virtuale è possibile superare, o perlomeno combattere, certe tipologie di fobie, nonché problemi come per esempio la sensazione di vertigine. Mi confermi che non si tratta di una sciocchezza? Non riesco nemmeno ad affacciarmi dal quinto piano di un palazzo, vorrei davvero liberarmi di questa paura.
Grazie.

Gloria

Ciò che hai letto è vero, cara Gloria. Non si tratta di un tipo di terapia particolarmente diffusa, ma sono stati effettuati vari esperimenti in grado di dimostrare che, grazie alla realtà virtuale, è possibile simulare delle situazioni correlate a diversi tipi di fobia (vertigine, claustrofobia, aracnofobia, eccetera) e ottenere un miglioramento nel paziente. Un articolo in proposito è apparso anche sul sito Internet della nota rivista "Wired".



MYST, QUESTO SCONOSCIUTO...

Chi bazzica il **Forum** di GamesRadar.it di videogiochi se ne intende eccome, ma anche il personaggio più esperto può avere delle lacune e non avere timore di colmarle. È questo il caso di smokingman, che nel suo **Thread** "Cosa è *Myst*?" afferma di avere: Una certa cultura videoludica, di cui spesso oso farmi vanto. Videogioco dai tempi in cui il Commodore 64 era il top e non ho smesso ancora di appassionarmi a questo amato hobby. Recentemente, però, ho compreso di essermi misteriosamente perso un capitolo forse fondamentale della storia dei videogiochi. Non avevo mai sentito parlare di *Myst*, fino a quando, casualmente, l'argomento è stato affrontato da un mio amico. E alla mia affermazione di non aver mai sentito nominare questo titolo, a momenti il ragazzo mi sveniva davanti. Quindi, mi spiegate cos'è *Myst*? Subito la parola agli esperti! Rika78: È un'avventura grafica in prima persona di ambientazione fantasy, caratterizzata da una difficoltà superiore alla media. La conferma arriva da breznev: È l'avventura più difficile mai creata dopo *Maniac Mansion* e *Zack McCracken*.

dal Forum di gamesradar.it

QUALE SCHEDA?

Abbandoniamo le questioni prettamente videoludiche per aprire una finestra sui canali secondari di "Mondo Computer". Iniziamo dal **Canale** "Hardware" per vedere come si è dipanata la discussione aperta da The_Oric con il **Thread** "ATI o NVIDIA". Il nostro lettore ha scritto: Ciao ragazzi, ebbene, devo cambiare la mia scheda video en8500 GT. Ho adocchiato alcune schede e vorrei sapere cosa mi consigliate? Il primo a farsi avanti è stato QuasarLex, che ha espresso in sintesi la sua preferenza: [Mi sono sempre fidato più di NVIDIA che di ATI]. Poi, è stata la volta di The Fresh Prince, il quale ha affrontato la questione in maniera più specifica: Se vuoi prestazioni superiori alla 9800GTX vai di 4850, che costa 128 euro. Nella stessa fascia di prezzo della 9800GTX c'è la 4870, a 200 euro circa, che la surclassa. Quindi io direi ATI. Insomma, sembra essere una questione di gusti...



■ DUE RISPOSTE A DAVID CORTESE
La violenza nei videogiochi è un tema che sta molto a cuore ai lettori decisi a schierarsi a favore del proprio passatempo preferito.

"Ciò che l'uomo deve vincere è l'egoistica fame del superfluo"

Da: Due risposte a David Cortese – Francesco Guarino

tranquilla e lontana dagli scatti d'ira, tuttavia, mi sono divertito in questi anni a mietere vittime tra i soldati crucchi e delle forze ultranazionaliste russe (*COD*), a soggiogare intere nazioni fino al dominio del mondo in *Hearts of Iron II*, eccetera. Inoltre, se una persona è violenta o sociopatica, non cambia giocando, guardando un film o ascoltando musica; così come chi è sano di mente non diventa un criminale. Ritengo che questa relazione tra realtà virtuale (sia essa cinematografica o videoludica) e realtà vissuta sia solo un tabù da sfatare. Sebbene l'uomo, inteso come animale, conviva con l'aggressività e il desiderio d'imporsi sui suoi simili, è anche vero che non è il gioco a ispirare violenza, ma la realtà che ispira il gioco (o il film). Se non ci fosse stata la Seconda Guerra Mondiale, dubito che *COD II* sarebbe uscito; allo stesso modo, se non ci fossero lotte interne alle bande criminali, *GTA* non avrebbe visto la luce. Infatti, e termino, non è quasi mai la fantasia a ispirare la realtà, poiché il pensiero umano, almeno così credo, si basa in buona parte su esperienze o immagini già vissute – più o meno consciamente – e rielaborate. Provate a immaginare il concetto di infinito e vi accorgerete che non è poi così facile. Al limite, si può pensare a uno spazio con un orizzonte molto lontano, ma non è l'infinito. Complimenti per l'ottima rivista.

Enrico "doctor" Di Oto

Ciao David,
mi dispiace, ma, come ha scritto Nemesis, hai involontariamente demonizzato videogiochi e videogiocatori, più di quanto abbia fatto io. Innanzitutto, credo che gli uomini non abbiano ***"istinti animali"*** da autocontrollare. Se, come sostieni tu, i videogiochi hanno tale capacità di inibire gli istinti animaleschi-guerrieri, si potrebbero introdurre nei programmi di riabilitazione nelle carceri, oppure fare giocare i generali guerrafondai a *Command & Conquer: Generals*, i politici corrotti e pre-potenti del mondo a *Civilization IV* o ad *Age of Empires III*. Ciò che l'uomo deve vincere non è la propria animalità, ma l'egoistica fame del superfluo. Non credo che i naziskin di Verona non fossero giocatori, anche occasionali, di videogiochi. Un famoso terrorista (per i russi) ceceno, mi pare Basayev Shamil, era un grande appassionato di *Doom:* il gioco non è bastato a tenerlo lontano dalla violenza, il Game Over gli è stato dato dai russi. Anche molti degli scugnizzi di "Gomorra" descritti da Saviano, sicuramente sono videogiocatori. Ma non bastano i videogiochi a sottrarre quei minori *dalla corruzione degli adulti*. Gli stessi adulti *che armano* i soldati bambini africani, asiatici, o i piccoli delinquenti delle favelas del pianeta. Magari fosse sufficiente così poco a rendere gli uomini più UMANI. Mi piacerebbe assistere a un "*World of War-cash*" online tra Bush, Mugabe, Putin, Ahmadinejad, i capoccia cinesi e birmani, qualche sceicco saudita. Ci vedrei bene anche un Rockefeller e un Tronchetti Provera, e non ci starebbero male neanche alcuni tra i più importanti capi religiosi del pianeta. Ti piace questa ambientazione fantasy? E in questo gioco c'è sempre qualcuno non contento di corrompere i minori che dice: "Ai miei tempi i giovani erano diversi, c'era più rispetto, più..." Ma credo che il gioco più bello, non ancora realizzato, sia quello ambientato in un mondo senza la cattiveria degli adulti.

Francesco Guarino

dal Forum di 

QUESTIONE DI PRIORITÀ

All'interno del **Canale** "Hardware" possiamo trovare una sezione molto utile per chi è alle prese con acquisti e aggiornamenti di sistema. Si tratta di "Problemi tecnici e consigli per gli acquisti" ed è proprio qui che al mualim ha aperto il **Thread** "Mi consigliate prima di cambiare la scheda grafica o il processore?": Vorrei cambiare la scheda grafica in una ATI Radeon hd4850 da 512 MB e il processore in un Athlon dual core 6000+ 3,0 GHz. Cosa dovrei cambiare prima? Secondo gg1992_user è meglio: Prendere prima la scheda video, poi il processore. Ma a proposito, che scheda madre hai? Che magari poi il processore lo puoi anche overclockare... Inoltre, è probabile che tu debba cambiare alimentatore. Chiaramente, per un utente che dice scheda, ce n'è subito un altro che opta per il processore. E infatti, ecco luckino: Io prenderei prima il processore: metti quello con l'attuale scheda video e poi pigli la scheda video. Oppure pigli prima la scheda video, ma montala quando prendi anche il processore, altrimenti è inutile la 4850. Tutto chiaro?

dal Forum di 

QUALE SCHEDA?

Per chiudere in bellezza la rassegna sul **Forum** di GamesRadar, non possiamo che dare una sbirciata al **Canale** "Software&Internet" e leggere delle disgrazie altrui. Nel **Thread** "improvvisa morte di XP...URGENTE-PLEASE" lo sfortunato espanico06 piange per la dipartita del suo sistema operativo: Sabato il PC funzionava correttamente, come ultima cosa ho fatto una partita a *Rainbow Six Vegas 2*, poi è mancata la luce e il PC si è spento. Stamattina accendo e noto una certa lentezza... anche solo per spostare la freccetta del mouse ci vuole molto tempo. Consigliatemi qualsiasi cosa, basta che riesca a risolvere questa situazione. Non vogliamo spargere benzina sul fuoco, ma a giudicare da quanto scrive Francus_88 la faccenda dev'essere alquanto seria: Anche a me è successa la stessa cosa. È saltata la corrente e, dopo, il PC andava estremamente lento. Alla fine, in seguito all'installazione di un gioco, l'hard disk mi ha detto addio! Fossi in te, cercherei di salvare il salvabile e poi magari eseguirei uno scandisk, anche se credo che non possa fare molto.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

AleXxX
Barbara
Ghost Rider
Giona
Kid Icarus
Perfect_ 93
Pier2691
Roberto Z.
Theblackknight
Turrican
Vercetti87
Zeta

Redattori Per Gioco NBA Live 2008



Il basket su PC porta la firma di *NBA Live*.

Puntuale come ogni anno, arriva la simulazione cestistica di EA Sports dedicata alla NBA (il campionato nazionale americano di basket) per quanto riguarda la stagione 2007/2008.
Mettiamo subito le cose in chiaro: il gioco punta senz'altro più alla spettacolarità che alla simulazione, e aspettatevi di vedere i vari Lebron James e Kobe Bryant esibirsi in schiacciate ai limiti della fisica contro avversari alti due metri e passa. Detto ciò, il titolo in questione è senz'altro godibile e divertente per chiunque, anche se i "puristi" del basket storceranno un po' il naso di fronte al comportamento poco realistico dei giocatori in alcuni frangenti.
Rispetto alla precedente edizione, ci sono principalmente due novità: l'hot spot e il campionato FIBA, ossia il mondiale per nazionali. Il primo è un'aggiunta a prima vista interessante, ma che in fin dei conti non influenza più di tanto la giocabilità. Praticamente, il campo viene diviso in sezioni che indicano la zona da dove i giocatori possono dare il massimo al tiro (le zone di colore rosso indicano i punti in cui il giocatore è più abile; al contrario, le zone blu sconsigliano di provare a fare canestro da quella posizione). Quest'opzione è consultabile sia dai menu, sia durante la partita stessa.
Il campionato FIBA, invece, risulta abbastanza intrigante e aggiunge un pizzico di longevità in più, assicurata dalla possibilità di controllare i nostri beniamini azzurri (i roster sono aggiornati all'ultimo mondiale, quindi scordatevi di vedere Bargnani nella nazionale italiana). Per il resto, *NBA Live 08* non si discosta praticamente per nulla dal suo predecessore: la grafica e le animazioni godono di un leggero miglioramento, con un pubblico più credibile che ora sostiene i propri idoli in maniera più efficace e movimenti dei giocatori più fluidi (fisicamente, come da tradizione della serie, sono praticamente uguali alle loro controparti reali).
La giocabilità è rimasta pressoché invariata, fatta eccezione per una maggiore difficoltà dalla linea dei tre punti, e anche le modalità di gioco non hanno subito lifting. Sarà ancora possibile, dunque, scegliere se disputare una singola partita, una stagione, una carriera da manager lunga 25 anni (in cui occuparsi anche del mercato e dell'allenamento dei nostri uomini) o se divertirsi nel folle e sempre di moda "All-star Weekend", dove dar prova delle nostre abilità nelle schiacciate più sensazionali. Il sonoro si attesta su buoni livelli, con una telecronaca realistica, seppur non molto varia, e un repertorio di canzoni piacevoli, alcune delle quali recenti e molto apprezzate dal grande pubblico. In conclusione, *NBA live 08* è un gioco consigliato a tutti gli appassionati della pallacanestro e, nonostante appaia inferiore a titoli simili per console (uno su tutti, il celebre *NBA 2k8*), è anche l'unica scelta per quanto riguarda la nostra piattaforma preferita.

Vincenzo Cimabue

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

A quanto pare, la teoria secondo cui i videogiochi possano rappresentare una valvola di sfogo dalla violenza di tutti i giorni non è molto popolare fra i nostri lettori, che hanno deciso di manifestare il proprio dissenso scrivendomi numerose lettere sull'argomento. La provocazione di David Cortese pubblicata fra queste pagine ha scatenato un piccolo dibattito, così ho deciso di proporre due mail giunte alla mia casella di posta che esemplificano in maniera chiara quello che sembra essere il pensiero della maggioranza. A tutt'oggi, non mi è capitato di ricevere manifestazioni di solidarietà verso le idee di David: se qualcuno fosse del suo stesso avviso, sarei felice di conoscere tale opinione, in modo da sentire anche le motivazioni "dell'altra campana". Fatemi sapere la vostra.



L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**



La gilda Dick's Sons di *World of Warcraft*? Chiedete a Luca Tofini...

Buongiorno ragazzi,
Quanto segue sono alcune considerazioni sparse sui MMORPG, esposte senza un ordine preciso, salvo che lo trovi qualche psichiatra particolarmente arguto.

1) Il problema dei numeri.
Ciascun elemento della nostra esperienza – ammesso e non concesso che il soggetto non faccia uso di allucinogeni (Palmer Eldritch docet) – per essere riprodotto dettagliatamente ha bisogno di numeri anche in ambiti diversi dal virtuale. Per esempio, per realizzare nel mondo "reale" le armi dei film fantasy è necessario ricorrere al contributo di artigiani che devono calcolarne innumerevoli fattori, quali la lunghezza, il peso e così via. Stesso discorso per gli aspetti estetici di un GdR, come la lunghezza dei capelli o il loro colore; in questo caso il PC assegna a un certo colore un numero binario che noi non percepiamo. In breve, i numeri spesso sono presenti anche in situazioni insospettabili. L'unico ambito in cui la loro influenza è minima è la narrativa. Scrivere "Una muraglia che si estendeva per venticinque chilometri" è ben diverso da "Una muraglia che sembrava non avere mai fine". Estremizzando, si potrebbe affermare che più numeri forniamo a una descrizione, più la rendiamo reale, anche se ai fini pratici basta offrire un'approssimazione della realtà piuttosto che la realtà stessa. Ho come l'impressione che, ricorrendo a meno numeri, ci avvicineremmo al non essere.

2) Che differenza sussiste tra i GdR cartacei e i MMORPG?
In apparenza, si tratta di una domanda banale. In realtà, il dilemma offre spunti interessanti. Prendiamo il classico gruppo riunito attorno a un Master, mentre i giocatori portano avanti una campagna. Ebbene, anche se esistessero miliardi di gruppi, poiché giocano separatamente, non si incontreranno mai nello stesso momento. Ne consegue che, alla fine, le loro partite costituiscono un'enorme istanza di gruppo (come le sessioni del gioco di Perky Pat). Invece, i giochi online sono dei veri e propri mondi virtuali, dove più partecipanti condividono simultaneamente e indipendentemente il medesimo sogno. Inoltre, i vari server sono altrettante manifestazioni alternative della stessa realtà; in un server di *World of Warcraft* potrebbe esistere una gilda Orda chiamata "Dick's Sons", su un altro potrebbe non esistere o essere composta da membri dell'Alleanza. Inoltre, i trasferimenti di un personaggio da un server all'altro sono paragonabili a dei racconti in cui il protagonista finisce in un universo in cui la storia ha seguito delle direzioni diverse rispetto al mondo originale dell'eroe. Forse, possiamo già viaggiare attraverso vari piani d'esistenza, solo che non ce ne rendiamo conto. Naturalmente, qualcuno, dopo aver letto questo, potrebbe voler tornare ai vecchi sogni single player, oppure non sognare affatto, ma questo è un altro discorso.

3) La sospensione dell'incredulità.
Il poeta inglese Coleridge all'inizio di "La Ballata del vecchio marinaio" invitava il lettore a sospendere l'incredulità, e questo invito dovrebbe essere rinnovato con più forza a qualsiasi utente di MMORPG. Non mi riferisco a elementi fantastici quali la magia, o ai mostri assortiti, piuttosto alle violazioni di alcuni concetti base della nostra esperienza quotidiana. Partendo dal presupposto che le pratiche magiche richiedono moltissimo studio e, soprattutto, un'intelligenza

FILOSOFIA SPICCIOLA

Stefano (**RoZenCranz@hotmail.it**) scrive: "Pur trovando affascinante l'idea dietro *Spore*, considero irritante la politica commerciale di Electronic Arts, che ha avuto il coraggio di mettere il vendita l'editor delle creature quando poteva benissimo offrire un download gratuito (cosa che, peraltro, ne avrebbe esteso il richiamo). Se continuiamo di questo passo, tra un po' ci venderanno i giochi a pezzi: paga un tot per il menu principale, per i livelli, per l'interfaccia... Ma che senso ha?"
Comprendo il tuo disappunto, Stefano. In effetti, in occasione del lancio di *The Sims 2*, l'azienda californiana aveva distribuito gratuitamente l'editor Body Shop per personalizzare gli avatar. Non mi sorprende, dunque, che la scelta di commercializzare lo *Spore Creature Creator* non sia stata accolta con entusiasmo da una parte del pubblico. Va sottolineato, però, che del *Creature Creator* esiste anche una versione demo, dunque gratuita (GMC l'ha inserita nel DVD demo sul numero scorso). Costi a parte, i numeri parlano da soli: oltre un milione di mostriciattoli creati in meno di un giorno dal debutto del software, con un database in continua espansione – come dire,

■ A poche ore dal debutto dello *Spore Creature Creator*, il numero di esserini creati ha superato il milione. Il programma esiste anche in versione demo gratuito.

superiore alla media, un po' come la laurea in matematica pura, come si spiega la loro diffusione nei giochi di ruolo? Sul piano statistico, gli individui dotati di un'intelligenza elevata sono una minoranza. Allora, com'è possibile che in questi giochi incontriamo milioni di maghi, compresi i PNG? Altro interrogativo: gli incantesimi più potenti sono delle vere e proprie armi di distruzione di massa, giusto? E allora perché le pergamene di queste magie si trovano facilmente in vendita nei mercati? Possibile che in simili situazioni non accadano mai attentati terroristici? Ah già dimenticavo, nelle città non c'è il PvP, quindi il problema non può esistere, evviva! Ultimo, ma non meno importante, resto sempre basito di fronte all'enorme numero di avventurieri che vagano per le terre di Azeroth (o qualsiasi altra località esotica). Tralasciando l'assurdità di trovare orde di avventurieri nei vari dungeon che producono mob e oggetti a ciclo continuo, pensiamo a cosa accadrebbe a un regno che dovesse supportare milioni di persone. Innanzitutto, tutta questa gente dovrà mangiare, possedere un'abitazione e avrà altre necessità. Ciò implica che esista qualcuno che fornisca dei servizi. Dato che la società medievale era strutturalmente diversa dalla nostra, sono molto scettico in merito al fatto che uno stato possa "reggere" tutte queste persone senza trovarsi rapidamente con l'economia dissestata. Prima di tutto, nel Medioevo la produzione di oggetti era basata sull'artigianato (con tempi di lavorazione tutt'altro che brevi), mentre l'agricoltura richiedeva un uso intensivo della forza lavoro, con il risultato che fornire dei servizi adatti a una tale mole di persone improduttive senza un apparato industriale solido è quantomeno irrealistico. Naturalmente, gli avventurieri comprano e vendono beni, ma in mancanza di una forza lavoro significativa che svolga altre attività economiche essenziali per la sopravvivenza, è inutile che un regno abbia milioni di spade incantate, se poi i suoi granai sono vuoti perché la maggior parte della popolazione preferisce dare la caccia ai mostri, piuttosto che coltivare i campi. Sia chiaro, a

siamo tutti demiurghi. Il successo dello *Spore Creature Creator* attesta che la tribù videoludica è formata da individui altamente creativi, soggetti desiderosi di costruire mondi, anziché distruggerli con missili e raggi laser. È una tribù che produce per condividere con gli altri: l'intelligenza collettiva preconizzata dal filosofo francese Pierre Lévy ha trovato una piena attuazione in ambito videoludico. Sarebbe stato fantastico se questa rivoluzione ludo-artistica non avesse richiesto il pagamento di un dazio aggiuntivo, ma considerando che la versione completa dello *Spore Creature Creator* costa meno dell'ennesimo, inutile aperitivo, direi che il danno è contenuto, o no?

parecchie persone non importa nulla di queste problematiche e molti giochi sono godibili lo stesso anche così, solo che non riesco a liberarmi dall'impressione di trovarmi di fronte a una sorta di EuroDisney virtuale. Chissà, forse voglio trovare degli elementi reali in un videogioco perché i media tradizionali parlano di queste cose in modo superficiale, e desidero viverle nel virtuale?
Su questo e altri punti, chiedo il conforto di chi è più qualificato di me.

Luca Tofini
(SshaKA@tele2.it)

Caro Luca, da grande appassionato di Philip K. Dick, non posso che complimentarmi con te per i riferimenti incrociati (Palmer Eldritch, Perky Pat). Le tue osservazioni semi-serie sull'implausibilità dei mondi fantastici dei giochi di ruolo e sulla teoria degli universi paralleli non fanno una grinza e mi ricordano le cose migliori di Douglas Adams. Lascio ai lettori dotati di senso dell'umorismo (e di conoscenze letterarie) l'onore/onere di rispondere alle tue stimolanti provocazioni.





Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Noto, con piacere, che i nostri lettori non perdono mai la buona abitudine di cacciarsi nei guai, e neppure quella di chiedere aiuto agli esperti di Giochi per il Mio Computer, che ho l'onore di rappresentare nel Botta & Risposta. Bravi ragazzi, continuate così; continuate a tenerci sulla corda, in senso figurato e digitalizzato, s'intende.

MASS EFFECT

B Carissimo Skulz, sono rimasto bloccato nel bellissimo *Mass Effect*, precisamente sul pianeta Ilos, nel momento in cui devo saltare con il Mako nel condotto. Ma 30 secondi sono troppo pochi, per attraversare il campo pieno di Geth! Spero che tu riesca a trovare una soluzione. Grazie di tutto.

Alex92

R Ciao Alex, in effetti, questo passaggio del gioco è abbastanza impegnativo. Ti consiglio di aprire il fuoco contro i Geth solo quando è strettamente necessario e tentare, piuttosto, di schivarli in tutta fretta, correndo come un matto con il tuo Mako. Dopo aver superato la zona delle trincee, vedrai poco più avanti quella di accesso del condotto e, a questo punto, dato che le sue porte si staranno chiudendo automaticamente, dovrai assolutamente lasciare perdere le armi e i Geth per filare dritto verso il portale.



Mass Effect è un gioco che concede quasi sempre il tempo di riflettere. Appunto, "quasi".

GEARS OF WAR

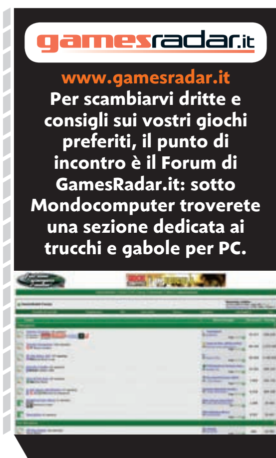
B Skulz, solo tu mi puoi aiutare! Ho formattato il computer e non mi sono ricordato di fare una copia dei salvataggi di *Gears of War*. Mi puoi dare il trucco per sbloccare le mappe? Un saluto a te e a tutta la redazione di Giochi per il Mio Computer.

Simonecesco

R Ciao guerriero nerboruto, sappi che di sbloccare le mappe con un trucco non se ne parla proprio, ma posso darti dei codici che ti aiuteranno a superare i livelli del gioco con maggiore facilità. Se il tuo sistema operativo è Windows XP, apri la cartella **Documenti**, accedi alla directory **My Games\Gears of War for Windows\WarGame\Config** e apri il file **WarInput.ini** con il Blocco note. Nel caso di Windows Vista, il file in questione si trova nella cartella **Documenti** associata al tuo nome utente. In **WarInput.ini** devi copiare le seguenti righe:

[Engine.Console]
ConsoleKey=Tilde
TypeKey=Tilde
MaxScrollbackSize=1024
HistoryBot=-1
bEnableUI=True

Chiudi il file WarInput.ini salvando i cambiamenti, avvia il gioco e premi il tasto **** per attivare la console di comando, in cui puoi infine digitare alcuni codici seguiti da un numero a tua scelta. Con **set WarfareGame.Weap_Grenade** puoi aumentare



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Buongiorno Skulz, ho finito i complimenti," non c'è problema, caro **Nik44**, come se me li avessi fatti. "Ho visto la missiva di aiuto di **The Gigio** riguardo *Quake 4* e volevo aiutarlo: per distruggere il nucleo (o meglio il nodo) bisogna mirare alla sua parte superiore, anche senza aver ucciso tutti i nemici nella stanza. Quindi, ci si deve dirigere in un teletrasporto e arrivare al piano di sopra. Dopo aver danneggiato la parte superiore del nucleo, per un bel po' di tempo il nodo diverrà vulnerabile e sarà possibile distruggerlo." Ottimo lavoro, Nik44, che comunque mi permetto di perfezionare riportando quanto mi ha scritto, sullo stesso argomento, **Iceman**, che saluto e ringrazio: "Consiglio di utilizzare, se ancora si hanno le munizioni, la Dark Matter Gun, e di rimanere nei pressi del distributore d'energia, poiché una volta colpito, il nodo, genera un impulso dannoso per la salute del protagonista." Ragazzi, questa è la dimostrazione che la collaborazione fa la forza!

D "Caro skulz, ho bisogno del tuo aiuto." Spara

La parola all'esperto TimeShift

D Ave Skulz,
da alcuni giorni sto giocando a *TimeShift*, però mi sono bloccato nella missione in cui devo trovare lo Zeppelin abbattuto. Arrivato all'accampamento nemico, dove devo recuperare gli esplosivi, non riesco mai a prenderli, visto che vengo eliminato perché ho poche munizioni.

Nico

R Ciao Nico, purtroppo non esistono dei trucchi per *TimeShift*, quindi posso solo darti dei consigli per aiutarti a superare la difficile situazione in cui ti trovi. Quando sei riuscito a raggiungere quello che rimane dello Zeppelin, infilati nello stretto passaggio che conduce nell'area in cui sono disseminati i cadaveri dei soldati della resistenza. Arrampicati lungo i tubi, entra nello Zeppelin e sali per le scale. Raggiunta la prima saletta, passa per il buco sulla parete di sinistra, così da arrivare a un altro compartimento. Da qui, procedi su per le scale che partono dalla sala macchine, raggiungi la plancia di comando e passa per la porta che si trova dietro i cavi elettrici. Al fine di superare il passaggio successivo, dovrai utilizzare il rallentamento del tempo e usare le eliche in movimento in modo da arrivare al sentiero. Procedi per trovare due soldati vicini a una cassa di munizioni... ma stai attento al cecchino, la cui presenza è tradita dal laser rosso del suo mirino. Occupati subito del tiratore e, solo dopo, togli di mezzo gli altri soldati che pattugliano l'area per poter fare il pieno di munizioni. A questo punto, dovrai solo superare un tunnel con dei carretti e raggiungere la fine del livello.



il numero di granate, mentre **set WarfareGame.Weap_AssaultRifle** funziona per il fucile d'assalto e **set warfaregame.weap_locustpistol** con la Magnum. Se prediligi il fucile di precisione, inserisci **set WarfareGame.Weap_SniperRifle**. Per quanto concerne la salute dei personaggi, puoi digitare **set WarfareGameContent.Pawn_COGBaird** per modificare l'energia di Baird e, sostituendo nella stringa i nomi di Carmine, Gus, Marcus, Dom e Minh a quello di Baird, fare lo stesso con gli altri soldati.

TOTAL OVERDOSE

B Ave Skulz, signore delle gabole. Ti scrivo perché vorrei sapere se esiste qualche sporco trucco per *Total Overdose*. Non che abbia grossi problemi al momento, ma nella vita non si può mai sapere. Distinti saluti.

Deoxys

R Distinti... ma non scherziamo! Diamoci pure del "ciao" e vediamo di archiviare in fretta la questione *Total Overdose*. L'unica cosa che puoi fare è cercare di ottenere le munizioni infinite, raccogliendo un dato numero di icone relative alle armi in dotazione. Per le granate ti servono 60 icone, mentre per la pistola, il fucile, il lanciagranate e il lanciarazzi bisogna raccoglierne rispettivamente 70, 80, 90 e 100.

KING KONG

B Carissimo Skulz,
ho un problemino che mi tormenta in *King Kong*. Sono arrivato nel livello dove c'è Kong che deve uccidere due V-rex! Le ho provate tutte e ho letto il manuale per filo e per segno, tentando le mosse esistenti, ma non riesco a ucciderli. Sono più forti di me. Mi potresti dare una mano a superare l'ostacolo?

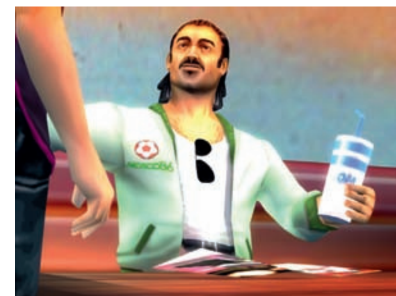
Gabry

R Ciao Gabry, certo che posso aiutarti. Se non vado errato, la sezione di cui parli è quella in cui devi proteggere Ann. Il segreto del successo, qui, è riporre la ragazza in un luogo sicuro quando bisogna combattere e riprenderla in mano una volta sistemati i mostriciattoli nemici. La tecnica migliore per sconfiggere i V-rex consiste nello stordirli con l'apposita presa dello scimmione, quella in cui Kong afferra il nemico per la testa e lo scaraventa via, possibilmente contro un muro o un altro ostacolo. Subito dopo, mentre il V-rex è ancora intontito, eliminalo in via definitiva con una mossa finale a base di combo.



NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC
All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.





■ *Total Overdose* non ha un livello di difficoltà esagerato, ma come dice Deoxys, "nella vita non si può mai sapere".

Quesiti dal passato Rayman 3 Hoodlum Havoc

D Caro Skulz,
re dei videogiochi e nostro salvatore. Ho ritrovato un gioco che a suo tempo mi aveva appassionato per tre lunghi anni: *Rayman 3 Hoodlum Havoc*. In un paio di settimane, ho raggiunto il livello in cui bisogna battere Refflux con il veicolo volante di Globox. E qui entri in gioco tu. Non riesco a superare il livello, perché la mia vita è troppo bassa. Mi daresti qualche trucchetto, per favore?

Emanuele

R Ciao Emanuele, non esistono codici per *Hoodlum Havoc*, ma credo di poterti comunque dare una mano con Refflux. Nella prima fase della battaglia, quando cioè il boss ti segue in volo, devi cercare di colpire il cerchio giallo e blu sopra la sua testa e, una volta distrutto, iniziare a crivellare il nemico al corpo, stando però sempre attento a distruggere i cristalli rossi che ti spara contro, così da non perdere energia vitale. Nella fase successiva della battaglia, devi invece colpire gli Hoodlum per fare in modo che il boss non possa ricaricare la propria energia.

Vincenzo. "Tempo fa, ho iniziato *Splinter Cell Double Agent* e con fatica sono arrivato alla fine, ma c'è un piccolo problema. Dopo aver disattivato la bomba nell'ultimo livello al quartier generale JBA, appare un filmato in cui una squadra SWAT arriva dall'alto e mi uccide, senza che io possa fare nulla. Ho letto in giro che ci sono tre finali possibili per *Double Agent*, ma non credo proprio di avere visto uno di essi, dato che mi appare sempre il messaggio Missione Fallita. Ho sbagliato qualcosa?" Sono sicuro che non hai sbagliato nulla, almeno nulla di catastrofico, altrimenti fino alla fine del gioco mica ci saresti potuto arrivare. Tuttavia, siccome sono stato meno bravo di te e l'ultimo livello ancora lo devo raggiungere, colgo l'occasione per tirare in ballo i miei preziosi "collaboratori domestici".

D "Ciao magico Skulz, mi chiamo **Paolo** e non sono un vero appassionato di videogiochi, quindi più che altro mi capita di giocare con titoli vecchiotti, che mi prestano i miei amici più patiti." Beata onestà, caro Paolo, comunque non è obbligatorio essere dei maniaci ludici per essere ascoltati da GMC. "Mi è capitato per le mani *Hitman: Contracts* e me la sono cavata in maniera egregia nelle prime missioni. Ma ora, alla quarta credo, devo salvare una persona che non riesco in alcun modo a trovare." Ragazzi, facciamo vedere a Paolo quanto noi super appassionati sappiamo essere gentili con tutti.

SCOOP
prima occhiata

RISEN

Piranha Bytes morde ancora!

SVILUPPATORE Piranha Bytes **GENERE** Gioco di ruolo
CASA Deep Silver **INTERNET** http://worldofrisen.de

L'ISOLA MISTERIOSA

Piranha Bytes sembra intenzionata a iniziare la nuova saga di GdR nello stesso modo con cui sviluppò quella di *Gothic*: mentre il mondo include un'ambientazione ricca e curata, la prima avventura ha inizio su una remota isola vulcanica separata da quelle che, immaginiamo, siano le lande principali di *Risen*. Il luogo, però, più che rifarsi ai lugubri paesaggi dell'Europa Centrale visti in *Gothic*, sarà maggiormente ispirato alle architetture (e alle mitologie) dell'antico Mediterraneo – sebbene tratteggiate con tinte assai cupe. L'isola avrà un ciclo giorno/notte, variazioni climatiche e una vegetazione che varia in base alla regione geografica (con "isola", infatti, gli sviluppatori sembrano indicare comunque una terra di ampie dimensioni, e non un piccolo lembo abitabile in mezzo al mare); non mancheranno insediamenti di diversa natura, abitati da popolazioni di culture diverse, nonché legati in vario modo alle fazioni di cui parliamo in queste pagine (i Banditi, l'Inquisizione e gli innocenti civili coinvolti nella serie di catastrofi). Infine, finalmente (per un titolo di Piranha Bytes), incontreremo personaggi non giocanti femminili!

RISEN INNALZERÀ IL GENERE DEI GDR PERCHÉ:

- **È creato dagli sviluppatori della serie *Gothic*.**
- **La mitologia del nuovo mondo è ricca e complessa.**
- **La trama si preannuncia assai intrigante.**
- **Incontreremo una varietà di paesaggi e culture.**

DOPO il "divorzio" da JoWooD e la perdita dei diritti sulla serie Gothic, Piranha Bytes non poteva certo restarsene con le mani in mano.

Forti di una lunga esperienza nel settore dei GdR per PC di sapore "gotico" (se ci perdonate il gioco di parole), i creativi tedeschi sono ora alacremente al lavoro su un titolo che, pur proponendo un'ambientazione completamente nuova, mantiene molti dei lugubri tratti narrativi che caratterizzarono i suoi predecessori.

Risen, questo il nome del loro GdR, è ambientato in un mondo in cui il potere di un singolo Arcimago (unito a quello di un misterioso assistente) è riuscito nell'impresa di bandire completamente le divinità dai cieli. "Libere" dall'influenza degli dei e dal loro ruolo di "controllori" le terre di *Risen* sono ora percorse da devastanti flussi magici. Le creature più potenti e pericolose, un tempo rinchiuse in "prigioni" dalla natura imprecisata, stanno lottando per riacquisire la libertà e una speciale organizzazione, detta l'Inquisizione, ha lo scopo di intervenire ovunque si verifichino incidenti di natura magica e mostruosa. Basta questa breve introduzione per far intuire anche ai giocatori meno smaliziati che dietro a tutto deve nascondersi qualcosa di ancora più grosso di quanto appaia in superficie. L'avventura vera e propria inizia su un'isola remota, in coincidenza con una serie di

"LE TERRE DI *RISEN* SONO PERCORSE DA DEVASTANTI FLUSSI MAGICI"

eventi, se possibile, ancora più devastanti: un gigantesco vulcano erutta lava e minaccia di esplodere da un momento all'altro; violenti terremoti scuotono la terra, riportando in superficie templi dimenticati e popolati da orrori indicibili; la popolazione vive nel terrore; gruppi di criminali, approfittando dell'anarchia venutasi a creare, si sono alleati in un'organizzazione guidata da un temuto "Don" e, come se non bastasse, anche l'Inquisizione ha mandato i suoi rappresentanti nel tentativo di riportare la situazione sotto controllo.

Inutile dire che è proprio su quest'isola che il nostro eroe (ma guarda un po'!) fa naufragio nella sequenza d'apertura del gioco – trovandosi immediatamente in rapporti poco simpatici con... chiunque! *Risen*, infatti, pare mantenere intatto lo spirito tipico di *Gothic*, con un eroe solitario che deve fare i conti con una realtà moralmente ambigua e straordinariamente avara di valori etici.

Mentre la nostra fiducia nelle capacità dei Piranha Bytes di saper creare universi coinvolgenti e originali è, come sempre, integra, vedremo come sia l'esperienza positiva, sia le critiche raccolte con *Gothic* li aiuteranno a forgiare questo nuovo mondo. GIOCHI COMPUTER

DATA DI USCITA 2009

In *Risen*, avremo l'opportunità di personalizzare l'aspetto fisico del personaggio principale.



In combattimento, "mosse" e colpi speciali saranno determinati unicamente dall'abilità del personaggio, non da quella del giocatore.



Il dubbio che l'unico "buono" in *Risen* saremo noi è assolutamente lecito.



Oltre agli umani, il mondo di *Risen* sarà popolato da altre razze – anche se, specificano gli sviluppatori, non i soliti "Nani ed Elfi".

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Piranha Bytes
- **Provenienza:** Germania
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Fino alla pubblicazione di *Gothic 3*, la storia di Piranha Bytes era indissolubilmente legata a questa serie molto amata di GdR – una saga caratterizzata da paesaggi cupi, leggi morali ambigue, un eroe estremamente affascinante e carismatico e (come contrappunto) molto senso dell'umorismo. Dopo un difficile divorzio con il loro distributore, JoWooD (che ha passato agli studi di Spellbound lo sviluppo del quarto episodio di *Gothic*), i Piranha si sono gettati anima e corpo su un'ambientazione completamente nuova – anche se, immaginiamo, mantenendo integro lo spirito unico e qualitativamente elevato che li ha resi giustamente popolari presso i fan di tutto il mondo.
- **Li conosciamo per:** La serie *Gothic*.

ATTENDERE PREGO!
Risen si scontrerà con *Gothic IV* nel 2009.





La Games Convention di Lipsia diventa ogni anno più importante, e dopo gli annunci dell'E3 ecco arrivare tante novità direttamente dalla Germania. La fiera ha riservato molte sorprese ai giocatori PC, e questo è soltanto un assaggio…

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

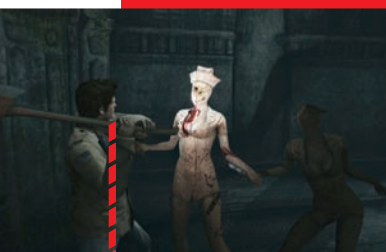
A cura di Elisa Leanza

Survival Horror

SILENT HILL: HOMECOMING

I brividi di Konami in arrivo anche su PC: si torna a Silent Hill.

GALLERY



Orrori disturbanti, vecchi e nuovi, vi accompagneranno nell'esplorazione della cittadina maledetta. Astenersi deboli di cuore.

UN po' a sorpresa, Konami ha annunciato l'uscita di una versione PC di *Silent Hill: Homecoming*, prevista per novembre.

La serie, uno dei capostipiti dell'horror nei videogiochi, arriva con questo titolo al suo sesto capitolo, che vedrà come protagonista Alex Sheperd, l'ultimo a trovarsi intrappolato nella spettrale città. Il motivo della sua visita riguarda il fratello minore, Joshua, sparito improvvisamente in circostanze ignote. Alex dovrà affrontare orrori innominabili, in un'avventura che lo porterà da Sheperd's Glen fino al cuore di Silent Hill. Ci saranno terribili minacce mortali, machiavellici enigmi da risolvere e misteri inquietanti sui quali indagare.

Silent Hill: Homecoming rappresenta un grande ritorno per l'acclamata serie di Konami. Da notare come la versione PC sia stata annunciata tempestivamente, e che lasci ben presagire una conversione fatta come si deve. Gli sviluppatori promettono che il gioco sarà in tutto e per tutto identico alle versioni per console, confermate qualche tempo fa, ma che il sistema di controllo sarà adattato alle esigenze di mouse e tastiera.

Dal punto di vista delle meccaniche vere e proprie, la più grande novità riguarda i combattimenti, basati su un sistema di attacchi e contrattacchi che promette una profondità che va ben oltre gli standard del genere. La ciliegina sulla torta riguarda le musiche, composte da Akira Yamaoka, responsabile dei precedenti episodi e di altri classici Konami. La speranza, naturalmente, è che questo episodio riporti *Silent Hill* ai fasti del passato, facendo dimenticare gli alti e bassi degli ultimi anni.

La paura firmata Konami è prevista per novembre, periodo in cui si scontrerà con altri titoli PC che promettono una miscela letale di azione e thriller. Come si suol dire, sarà un inverno da brivido, in tutti i sensi.

Lo stile grafico è cupo e ricco di elementi inquietanti, marchi di fabbrica della serie.



"Konami ha annunciato l'uscita della versione PC di *Silent Hill: Homecoming*"



Chi ha paura del buio? A *Silent Hill* bisogna diffidare di ogni ombra.

Horror

NECROVISION

L'incubo della prima guerra mondiale rivisitato in chiave horror.

Dopo un breve periodo di silenzio, in occasione della Games Convention di Lipsia sono state *mostrate delle nuove immagini di NecroVisioN.*

Questo sparatutto in soggettiva mescolerà l'ambientazione della prima guerra mondiale con gli incubi e le creature tipiche dell'horror in stile Lovecraft. Il protagonista, Simon Bunker, si trova in una situazione difficile con la sua truppa, e scopre un guerra sotterranea tra vampiri e demoni, parallela al conflitto mondiale, che rischia di compromettere il destino dell'intera umanità. Lo stile di gioco sarà improntato all'azione senza compromessi, e ricalcherà gli elementi tipici degli FPS, con tante armi da sperimentare e una modalità competitiva online per un massimo di sedici giocatori. Le nuove immagini di Lipsia promettono bene, e ci auguriamo che questo titolo meno noto riesca a farsi notare tra i tanti horror in arrivo per la stagione invernale.

Tra vampiri, demoni e conflitti mondiali, il 1916 secondo *NecroVisioN* si preannuncia terrificante.

Data di uscita: Inizio 2009
Internet: www.thefarm51.com/

Azione

CAPTAIN BLOOD

Un nuovo temibile pirata è pronto a insanguinare i nostri monitor.

Le nuove immagini lasciano pensare a uno stile di gioco divertente e sopra le righe.

Tra tanti nuovi annunci, la Convention di Lipsia ha visto anche alcuni ritorni inaspettati, riguardanti titoli annunciati qualche tempo fa e poi spariti dai nostri radar.

Un buon esempio è *Captain Blood*, gioco d'azione a base di pirati rissosi e battaglie navali. Ispirato agli omonimi racconti di Rafael Sabatini, questo titolo proporrà delle battaglie con spade, pistole e vari tipi di arma, che cambieranno le prestazioni e lo stile del protagonista, il nerboruto Peter Blood. Oltre alle lotte in corpo a corpo, ci saranno enormi boss e veri e propri scontri tra navi, da disputare con armi classiche quali i cannoni e con altre meno "consuete" come i lanciafiamme. L'idea è divertente e, anche se le nuove immagini non promettono nulla di sconvolgente dal punto di vista grafico, ci sono possibilità che *Captain Blood* si riveli una piacevole esperienza di gioco per i fan di pirati e storie di mare.

Data di uscita: 2009
Internet: www.1cpublishing.eu

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Alan Wake	Microsoft	2009	🟠
Anno 1404	Ubisoft	Marzo 2009	🟢
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009	🟠
Battlefield Heroes	EA	2008	🟠
Battleforge	EA	Fine 2008	🟠
Bionic Commando	Capcom	Inverno	🟢
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Settembre	🟢
Civ 4 Colonization	2K Games	Autunno	🟢
Codename: Panzers – Cold War	EA	2008	🟠
Command & Conquer Red Alert 3	EA	Natale	🟠
Crysis Warhead	EA	2008	🟢
Damnation	Codemasters	2008	🟢
Dark Void	Capcom	2008	🟠
Dawn of War II	THQ	2009	🟠
Dead Space	EA	Fine 2008	🟢
Demigod	THQ	2008	🟠
Dragon Age	BioWare	2008	🟠
Duke Nukem Forever	2K Games	2008	🟠
Empire: Total War	Sega	2009	🟠
Fallout 3	Bethesda	Ottobre	🟢
Far Cry 2	Ubisoft	Fine 2008	🟢
Football Manager Live	Sega	Metà 2008	🟢
FIFA 09	EA Sports	Ottobre	🟢
Ghostbusters	Vivendi	Autunno	🟠
Gray Matter	Anaconda	2008	🔴
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008	🔴
Hearts of Iron 3	Paradox	2009	🟠
Helldorado Conspiracy	Atari	2008	🟠
Just Cause 2	Eidos	2008	🟢
Left 4 Dead	Valve	Autunno	🟢
LEGO Batman	Warner Interactive	Settembre	🟠
Mafia 2	2K Games	2009	🟢
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate	🟢
Prince of Persia	Ubisoft	Fine 2008	🟠
Project Gray Company	EA	2008	🔴
Project Origin	Monolith	Natale	🟢
Prototype	Vivendi	Fine 2008	🟢
Red Faction Guerrilla	THQ	2009	🟠
Risen	Deep Silver	2009	🟠
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno	🟠
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Autunno	🟠
Silent Heroes	Paradox	Inverno	🟢
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno	🟢
StarCraft II	Vivendi	2009	🟠
Street Fighter 4	Capcom	2009	🟠
The Sims 3	EA	Febbraio 2009	🟢
The Wheelman	Midway	Autunno	🟠
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Metà 2008	🟠
Warhammer Online: Age of Reckoning	EA/GOA	Settembre	🟢

PILLOLE

DYNASTY WARRIORS 6
Koei ha annunciato l'uscita di *Dynasty Warriors 6* in versione PC, prevista per il 18 novembre. Considerando la bassa qualità delle ultime conversioni di Koei, ci auguriamo che i programmatori abbiano imparato qualcosa dai loro errori.

PRISON BREAK
La famosa serie TV "Prison Break" vedrà presto un adattamento pensato per il mercato dei videogiochi. A occuparsene sarà Brash Entertainment, che ha già esperienza nel settore delle serie televisive, e il titolo dovrebbe uscire nei primi mesi del 2009.

OVERLORD 2 SU PC
Dopo il discreto successo riscosso dal primo episodio, Codemasters ha annunciato *Overlord 2*, previsto per il 2009. Il gioco riproporrà la miscela di azione, strategia e humour che ha caratterizzato il suo predecessore, condendo il tutto con gag e parodie fantasy.

Avventura Grafica

RINASCIMENTO

Intrighi e misteri nella Firenze del XVI secolo.



Fa sempre piacere parlare di giochi riguardanti la storia del nostro Paese, soprattutto se realizzati da sviluppatori italiani.
Rinascimento è un'avventura grafica ambientata a Firenze, nell'anno 1529. Si tratta di un momento cruciale per la città: sotto assedio da parte degli eserciti imperiali, appoggiati dal Papa, la repubblica fiorentina è a un passo dalla fine. Nel mezzo di questi convulsi eventi, una giovane serva, Clara, appassionata d'arte, cade vittima della maledizione di un dipinto. Prima che Clara possa comprendere cosa le è accaduto, l'opera viene trafugata e la fanciulla, decisa a svelare la trama sovrannaturale in cui si è trovata coinvolta, si trova impegnata in una doppia lotta contro il tempo.
Rinascimento è realizzato dagli sviluppatori pugliesi di DGform, e si pone l'obiettivo di unire, a un'accurata ricostruzione artistica della Firenze dell'epoca, una trama complessa, ricca di intrighi e di elementi sovrannaturali. La struttura del gioco è quella classica delle avventure punta e clicca, e durante le imprese di Clara ci troveremo a interagire con un folto cast di personaggi. Auguriamo buona fortuna a questa impresa tutta italiana!

Data di uscita: fine 2009
Internet: www.rinascimento-thegame.com


Le architetture e gli interni del XVI secolo sono ricostruiti con grande cura.

Strategia

HEARTS OF IRON 3

Un nuovo episodio per il grande strategico di Paradox.


Al momento, non sono disponibili immagini del gioco vero e proprio, ma le prime illustrazioni non possono che fomentare la nostra fame di strategia.

Pur essendo un titolo complesso, *Hearts of Iron* si è guadagnato un posto d'onore tra gli strategici su PC, con un realismo e uno spessore tattico particolarmente apprezzati dai fan del genere.
Ora, Paradox ha annunciato un nuovo episodio, chiamato semplicemente *Hearts of Iron 3*, ancora una volta ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. Ci saranno nuove funzioni e variabili, e i grandi scontri avverranno su una colossale mappa con più di 10.000 province.
Considerando la passione con cui Paradox si prende cura della serie, possiamo ancora una volta aspettarci un titolo pulito e rifinito, ricco di sfumature e dotato di una longevità estrema. Peccato che l'uscita sia prevista per il terzo trimestre del 2009. In fondo si sa, una delle doti dei grandi condottieri è proprio la pazienza...

Data di uscita: terzo trimestre 2009
Internet: www.paradoxplaza.com/

PILLOLE

TGC E "THE DARK EYE"

Il gioco di ruolo cartaceo più in voga in Germania, "The Dark Eye", arriverà presto su PC grazie a TGC, che ne ha acquistato i diritti ed è già al lavoro su vari progetti. I fan di questa ambientazione, meno conosciuta di "D&D", saranno contenti.

SIMON THE SORCERER 5

Per la gioia dei nostalgici del punta e clicca, TGC ha annunciato lo sviluppo di *Simon the Sorcerer 5*, quinto episodio della serie di avventure grafiche iniziata tanti anni fa. Al momento, però, non è stato ancora detto nulla su una possibile data d'uscita.

UNA DATA PER THE SIMS 3

La nuova incarnazione di una delle serie più di successo della storia dei videogiochi uscirà il 20 febbraio 2009, e arriverà sugli scaffali in due versioni, una normale e una "Collector's Edition".

FPS

CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON

Freddo polare, terribili mostri e poteri paranormali. Rabbrividiamo!


Per sopravvivere al gelo, bisognerà accumulare quanto più calore possibile da stufe, falò e lampadine.


Il design dei mostri è piuttosto classico, ma la struttura del gioco compenserà con una buona dose di originalità.

Ne è passata di acqua sotto i ponti, dall'annuncio di *Cryostasis: Speep of Reason*, lo sparatutto in soggettiva in lavorazione presso gli studi di Action Forms.

A quanto pare, però, siamo arrivati all'ultimo giro di boa, visto che, salvo imprevisti, il più glaciale degli FPS dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi il prossimo autunno.

Per mantenere vivo l'interesse, gli sviluppatori hanno pensato bene di pubblicare qualche nuova immagine, che, oltre a confermare la qualità del comparto tecnico, introduce dei nuovi nemici ancora più pericolosi. *Cryostasis* sembra avere tutte le carte in regola per divertire gli appassionati del genere, anche grazie alla sua particolare struttura di gioco. Il protagonista, infatti, non solo sarà dotato di poteri psichici, ma per sopravvivere dovrà anche fare i conti con il gelo polare delle ambientazioni.

Data di uscita: novembre
Internet: http://cryostasis-game.com

RTS/Gestionale

ANNO 1404

La serie Anno compie un balzo indietro nel tempo di trecento anni.

Il team tedesco Sunflowers deve avere una visione tutta particolare del tempo: dopo aver sviluppato lo strategico in tempo reale *Anno 1601*, si è successivamente dedicato alla realizzazione di *Anno 1501*, seguito a ruota da *Anno 1701*.

Dopo aver creato sufficiente confusione sull'avvicendarsi dei secoli, ecco che Sunflowers annuncia il nuovo capitolo della serie, *Anno 1404*. La serie *Anno* riscuote da tempo un discreto successo, permettendo agli appassionati di cimentarsi con un RTS in un'ambientazione storica sempre diversa. Questa volta, i giocatori avranno modo di visitare l'antico Oriente per scoprirne le tradizioni, le modalità di commercio e l'economia.

L'obiettivo è sempre lo stesso: riuscire a dare vita a città fiorenti, promuovendo gli scambi commerciali e rendendo felici i propri sudditi. *Anno 1404* conterrà nuovi elementi personalizzabili, un'interfaccia più intuitiva rispetto al passato e una modalità "libera" in grado di soddisfare anche i giocatori meno pratici del genere.

Data di uscita: marzo 2009
Internet: www.ubi.com

La base per ogni civiltà evoluta è una solida economia.




Il gioco non è tratto dal nuovo film di Batman, ma in fondo l'ambientazione è sempre la stessa.


Il manicomio criminale sarà pieno di folli criminali, tra i quali non mancherà il Joker.

Azione

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

La moda dell'Uomo Pipistrello torna anche su PC.

Sull'onda del roboante ritorno di Batman, avvenuto grazie alla fortunata pellicola "The Dark Knight", Eidos ha annunciato *Batman: Arkham Asylum*.

Il gioco non è legato al film appena uscito, e si baserà principalmente sui fumetti originali. Lo sviluppatore, Rocksteady, promette della frenetica azione in terza persona, condita con alcuni elementi di avventura e di ragionamento. Le vicende si svolgeranno in un inquietante manicomio, dove non mancherà il più famoso tra i nemici di Batman, Joker, che con i suoi scagnozzi darà del filo da torcere all'eroe mascherato. Siamo curiosi di vedere se i programmatori riusciranno a sfruttare a dovere il personaggio di Batman, che con tutti i suoi gingilli tecnologici potrebbe prestarsi a tante interessanti soluzioni di giocabilità.

Data di uscita: 2009
Internet: www.rocksteadyltd.com/

SUSSURRI DALLA RETE

UN MMOG SU GUERRE STELLARI?

In questi mesi, si sono susseguite le indiscrezioni su BioWare, LucasArts e su un nuovo capitolo della serie di *Knights of the Old Republic*. In questo mare di voci di corridoio, spesso smentite o ignorate da LucasArts, una delle teorie più gettonate è quella che sia in lavorazione un gioco online di massa su "Guerre Stellari", forse *KOTOR 3*, e che lo sviluppo sia già ben oltre gli stadi iniziali. A dare credito a questa tesi è un annuncio sul sito ufficiale di LucasArts, in cui si cercano tester per un provare un "nuovo MMOG per PC e console". Potrebbe significare tutto e niente, ma i fan hanno qualche piccola speranza a cui aggrapparsi.

i duri iniziano ad abbonarsi

Con lo sconto del 25%

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano **13 imperdibili DVD** con un numero incredibile di **DEMO** e 13 **GIOCHI COMPLETI**! Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.

Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- **La rivista a casa tua quando esce in edicola!***
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 25%, praticamente 3 NUMERI GRATIS!**

I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

*** In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in 4 giorni lavorativi + quello di spedizione, Sprea Editori è fiduciosa di poter consegnare ai propri abbonati la rivista Giochi per il Mio Computer in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve cause di forza maggiore (terremoti, inondazioni, stormi di locuste, eccetera).**

La ricevuta del Conto Corrente Postale costituisce documento valido agli effetti contabili: conservala! Non rilasceremo nessun'altra quietanza. L'IVA è assolta dall'Editore.

COMPILA SUBITO QUESTO COUPON E INVIALO A:
Servizio Abbonamenti - Sprea Editori - Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI). Oppure via fax al numero: 02 700537672
Per informazioni o comunicazioni, scrivi a: abbonamenti.gmc@sprea.it oppure invia un fax al numero: 02 700537672

COUPON DI ABBONAMENTO
DESIDERO ABBONARMI A

Sì mi abbono per un anno a **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**
Pagherò solamente 77,00 EURO (13 numeri + 13 DVD). Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X la modalità con cui effettuo il pagamento.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

COGNOME | NOME
E-MAIL | DATA DI NASCITA G G M M A N N O
INDIRIZZO | N°
C.A.P. | LOCALITÀ
PROVINCIA | TELEFONO

ALLEGO:
- ☐ Copia della ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Sprea Media Italy S.p.A.
- ☐ Assegno Bancario intestato a: Sprea Editori S.p.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:
CARTA DI CREDITO: ☐ Tutte le carte del circuito CartaSì
N° | SCAD. M M A A
FIRMA DEL TITOLARE: | CVV
Il codice a 3 cifre che appare sul retro della carta di credito

Offerta valida fino al 7 ottobre 2008

L'abbonamento a Giochi per il Mio Computer partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.
Informativa ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. n. 196/2003
Ti informiamo che i dati raccolti saranno trattati, manualmente ed elettronicamente da Sprea Editori e resi disponibili agli incaricati preposti alle operazioni di trattamento finalizzate alla tua richiesta di iscrizione ai nostri servizi e per aggiornarti su iniziative ed offerte commerciali. Altresì ti informiamo che ai sensi dell'art. 7 del D.Lgs. sopraccitato, hai il diritto di conoscere, aggiornare e cancellare i tuoi dati, scrivendoci in qualsiasi momento. Nel caso tu non desiderassi ricevere comunicazioni commerciali da Sprea Editori o da suoi partner qualificati, segnalalo barrando la seguente casella ☐
Consenso. Attraverso l'invio del modulo, Il/La sottoscritto/a, letta l'informativa sull'utilizzazione dei miei dati personali, ai sensi dell'art. 23 del D.Lgs. 196/2003, presta il suo consenso al trattamento dei dati personali per le finalità indicate nell'informativa.

PER TUTTE LE PIATTAFORME

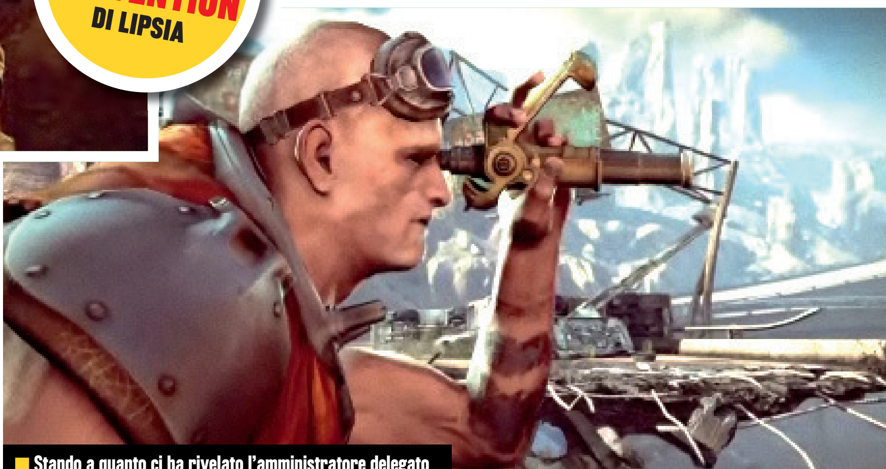
Una delle novità di *Rage* è che il gioco è stato progettato per poter essere sviluppato su tutte le piattaforme (oltre al PC, quindi, Xbox 360, PS3 e persino Macintosh). Questo potrebbe dare una marcia in più a id Software. Secondo Todd Hollenshead di id, un gioco "deve uscire su tutte le piattaforme disponibili e allo stesso momento, senza ritardi".



■ *Rage*, oltre a vantare una grafica spettacolare, unirà varie anime quanto a stile di gioco: dall'FPS ai combattimenti tra automezzi.



VISTO ALLA GAMES CONVENTION DI LIPSIA



■ Stando a quanto ci ha rivelato l'amministratore delegato di id, Todd Hollenshead, *Rage* non utilizzerà le DX 10.

MEGLIO IN COMPAGNIA

Rage è pensato come un gioco single player e l'esperienza in solitario, secondo Todd Hollenshead (amministratore delegato di id), sarà totalmente appagante e divertente. Tuttavia, il multiplayer sarà focalizzato sulla modalità "cooperativa", in cui potrete giocare con uno o più amici per distruggere gli avversari in un allegro party multigiocatore. Hollenshead ha affermato: "La serie di *Quake* è legata al deathmatch. Per un nuovo mondo, come quello di *Rage*, vogliamo una modalità diversa, in cui i partecipanti giochino insieme".

ISTANTANEA SU: *RAGE*

- **Casa:** EA/id Software
- **Sviluppatore:** id Software
- **Genere:** Azione in prima persona
- **Requisiti di sistema:** Secondo id Software, un PC di buon livello "vecchio" di due anni al momento dell'uscita del gioco dovrebbe andar bene.
- **Internet:** www.idsoftware.com
- **Nei Negozi:** Quando sarà pronto, ovviamente
- **Perché aspettarlo:** id Software ha di fatto inventato il genere degli sparatutto 3D in prima persona. Ogni suo "motore grafico" ha fatto storia e ha segnato un'epoca. *Rage* è un nuovo gioco, con un'ambientazione affascinante, e promette di essere splendido. L'unica incognita è: quando uscirà?

RAGE

Un nuovo mondo post-apocalittico da id.

UNO dei pochi, pochissimi annunci che hanno scosso lo scorso E3, la fiera dei videogiochi di Los Angeles svoltasi all'inizio di luglio, è stato l'inatteso passaggio di id Software da Activision a Electronic Arts, che ora si ritrova in casa le tre software house di sparatutto 3D più promettenti (oltre a id, Valve e Crytek).

Tuttavia, finora di *Rage* si sapeva ben poco: uno scarno filmato, che faceva intuire uno scenario simil-post atomico, un dettaglio grafico mostruoso, e dei veicoli a quattro ruote.

Alla fiera di Lipsia, europea ma ben più densa di novità, gli inviati di GMC hanno potuto intervistare Todd Hollenshead, amministratore delegato di id Software e braccio destro del mitico John Carmack. La prima domanda era su idTech 5, il nuovo motore grafico che verrà utilizzato per *Rage*: "Si tratta di un software totalmente inedito, che John (Carmack, N.d.R.) ha creato dal nulla, cancellando tutto quello che c'era prima". Abbiamo quindi chiesto da cosa si vedrà la differenza tra un gioco idTech 5 e uno della generazione precedente: "Innanzitutto, il dettaglio: il numero di poligoni sarà enormemente più elevato. Inoltre, il nuovo software non avrà alcun limite di memoria per le texture, dato che verranno utilizzate tutte le risorse del PC (quindi, non solo la RAM della scheda video) per immagazzinare le texture". Niente più corridoi con texture tutte uguali, o interi livelli con le stesse "grate". Ma non è finita qui: "L'esperienza accumulata con le megatexture di *Quake Wars* verrà sfruttata al massimo, dato che saranno presenti anche qui". In effetti, *Rage* viene descritto dai suoi autori come un "gioco d'azione in prima persona", dove al classico sparatutto si affiancano elementi da gioco di guida, o di combattimenti tra automezzi. Gli enormi spazi aperti, di cui *Doom 3* mancava completamente non dovrebbero scarseggiare, come si è visto anche nei nuovi video resi pubblici in concomitanza con la fiera.

"AL CLASSICO SPARATUTTO SI AFFIANCANO I COMBATTIMENTI TRA AUTOMEZZI"

Infine, abbiamo cercato di sapere qualcosa in più sulla trama: "Nel prossimo futuro, la Terra verrà colpita da un gigantesco meteorite. Il protagonista riemerge dal sonno criogenico dopo anni di stasi, e ma scopre che ci sono molto più sopravvissuti del previsto, e che non tutti sono amichevoli. Buona parte del gioco vi vedrà impegnati a scoprire chi, o cosa, sono i nemici, e perché vogliono distruggervi". Ovviamente, sulla data di uscita, nemmeno una promessa, se non il classico "quando è pronto"!



COMPRO UN COMPUTER DELLA NASA?

Abbiamo chiesto a Todd Hollenshead di id su quale computer girerà bene *Rage*: "Il nuovo motore idTech 5 è stato pensato per funzionare su qualsiasi PC di buon livello. Chi avrà il PC appena acquistato "top di gamma" quando uscirà il gioco, naturalmente, potrà giocare un po' meglio, ma non credo che girerà male su un PC vecchio di uno o due anni". Hollenshead ci ha anche confermato che *Rage* non utilizzerà le DirectX 10.

ISTANTANEA SU: *EMPIRE: TOTAL WAR*

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Creative Assembly UK
- **Genere:** Strategia
- **Requisiti di sistema:** Non sono ancora stati dichiarati, ma il motore grafico è più complesso di quello, già ottimo, di *Medieval II*. Presumiamo che un PC in grado di far girare decentemente questo gioco non avrà enormi problemi a lasciarci combattere le battaglie delle potenze europee del 1700.
- **Internet:** www.totalwar.com
- **Nei Negozi:** Febbraio 2009
- **Perché aspettarlo:** Con *Empire*, Creative Assembly aggiunge le battaglie sul mare ed entra nell'epoca moderna. Con la sua uscita, sarà possibile "giocare" dalla nascita dell'Impero Romano fino alla rivoluzione francese e l'ascesa di Napoleone (il periodo di *Empire* copre dal 1700 al 1800, e scommettiamo la nostra fida sciabola di artiglieri che presto sarà annunciata l'espansione "napoleonica").



Esistono diverse "sezioni" della mappa strategica, che comprendono l'Europa, il Nuovo Mondo e le Indie Orientali.

VISTO ALLA GAMES CONVENTION DI LIPSIA



Le scene di battaglia sono sempre più spettacolari: i soldati si muovono un po' troppo all'unisono; in compenso, sono caratterizzati da animazioni molto più complete e appropriate.



Le unità di fanteria si avvicinano, sparano un paio di salve, e poi caricano con la baionetta.

LO STATO SONO IO

Il sistema di governo, in *Empire: Total War*, è stato decisamente rivisto. Mentre sotto Roma o Enrico V, l'imperatore e il re riuscivano, bene o male, a gestire tutto da soli nei giochi *Total War*, in *Empire* dovrete vedervela con il Gabinetto. Il primo ministro e i ministri del vostro governo garantiranno dei notevoli bonus al regno, ma potranno essere scalzati dall'opposizione, in grado di vincere le elezioni in caso di cattivo comportamento politico o sociale. L'opposizione non vi "manderà a casa", ma semplicemente potrebbe avere dei bonus diversi (magari migliori!). Anche il sistema delle tasse è stato reso più immediato: invece di decidere il livello di tassazione di ogni provincia, avrete una sola schermata per ogni regione del mondo, in cui scegliere il livello di pressione fiscale, diviso tra classi abbienti e inferiori.

EMPIRE: TOTAL WAR

Svelata la Campagna di *Empire: Total War*! Paolo "Wellington" Paglianti ha dato una prima occhiata al regno su cui non tramonta mai il sole.

LA Game Convention di Lipsia è stata l'occasione scelta da Creative Assembly per mostrare a GMC la modalità Campagna di *Empire: Total War*, che come in tutti i giochi di questa gloriosa saga di wargame è una componente fondamentale.

Il nostro tour nel bellicoso mondo simulato di *Empire: Total War* inizia con una battaglia tra prussiani e inglesi. I prussiani, il nostro esercito, sono sulla difensiva, essendo numericamente inferiori. Ecco, allora, che le batterie d'artiglieria vengono piazzate ai lati dello schieramento, mentre la fanteria occupa il terreno centrale avanzato, come un grosso rettangolo. Due unità di fucilieri sono schierate perpendicolarmente alla linea per proteggere le batterie; una utilizza persino delle "mine" piazzate davanti a sé come sbarramento anti-cavalleria. La seconda deve accontentarsi di normali "cavalli di frisia" di legno e ostacoli improvvisati.

La battaglia ha inizio e i baldanzosi squadroni di cavalleria britannica puntano decisamente contro le artiglierie: la loro carica, arricchita da una colonna sonora decisamente di ottimo livello, ricorda episodi storici immortalati in film e libri, finché non arrivano al campo minato. La fanteria lo "attiva" (le mine di questo periodo venivano innescate con micce, non con congegni a pressione) e due serie di esplosioni trasformano la formazione inglese in un gruppetto sparso di cavalli e sopravvissuti che se la danno a gambe, con la caratteristica bandiera bianca, segno inequivocabile (in *Total War*) di rotta senza condizioni. La fanteria inglese, invece, innesta la baionetta dopo due scariche di fucileria, e impatta con le formazioni prussiane. Complice la presenza di un muretto difensivo, però, viene respinta. Il combattimento è mortale, con soldati che si affrontano in duelli singoli. Vediamo il fante inglese che spinge quello prussiano, il quale a sua volta l'infilza con la baionetta e lo finisce quando è a terra. Le animazioni sono molto convincenti, e i soldati non menano fendenti nel vuoto, né muoiono colpiti da armi e nemici invisibili.

Gli inglesi si ritirano nella vicina città: nel 1700, le città non venivano più difese da enormi bastioni, quindi i prussiani possono entrare senza grossi problemi. L'unico episodio degno di nota è il bombardamento di una casa colonica, dove i britannici sono entrati e che utilizzano come postazione difensiva. Qualche salva di cannone e la costruzione crolla seppellendo gli occupanti. La battaglia si conclude con un duello cittadino, dove è decisiva la carica sul fianco di un gruppo di granatieri prussiani che getta nel panico tutta la formazione inglese.

Passiamo, poi, alla mappa strategica, in cui vediamo l'intera Europa e il bacino del Mediterraneo. Quando combatteremo su questa mappa, a











■ Le potenze europee non si risparmieranno nemmeno nelle colonie, dove conquistare immense province sarà molto più semplice che nel Vecchio Mondo.

CANNONI E RIMBALZI

Creative ha sempre ammesso che realizzare un gioco sul periodo moderno fosse piuttosto complesso, a causa dell'onnipresenza sui campi di battaglia della polvere da sparo. A *Empire* quasi ultimato, abbiamo la prova che non stavano raccontando storie: non solo i colpi di cannone saranno dei solidi tridimensionali sottoposti alle leggi fisiche, ma ogni singolo colpo di moschetto verrà calcolato a livello fisico. Una palla di cannone che urterà un terreno solido, rimbalzerà e potrà colpire altri avversari, mentre se arriverà su un pantano rimarrà piantata nel fango.



"GRANDE NOVITÀ DELLA SAGA: IL NUMERO DELLE CITTÀ NON È FISSO"

ogni "pixel" corrisponderà un campo di battaglia diverso, e visto che saremo liberi di spostare gli eserciti esattamente dove vorremo, potremo scegliere il punto esatto in cui attaccare un nemico o difendere una posizione. Esistono, come al solito, le "province", ma il numero delle città non è fisso – grande novità di *Empire* rispetto ai suoi predecessori. Difatti, man mano che la popolazione di una "civiltà" crescerà, potremo decidere di promuovere dei "villaggi" a città, e quindi scegliere dove e come sviluppare le province. Ciò sarà particolarmente importante nelle altre mappe.

Oltre all'Europa, infatti, saranno presenti delle mappe dedicate per il Nuovo Mondo (le Americhe) e l'Asia (in particolare, le Indie), dove potremo sviluppare delle colonie e decidere realmente se sviluppare una città o l'altra (o, se siamo particolarmente abili, entrambe).

Gli eserciti, in *Empire*, verranno reclutati dai generali, non nelle città, e non avremo più eserciti senza leader (tranne che come guarnigioni delle città): il generale potrà reclutare nuove truppe, secondo le disponibilità della popolazione locale e le strutture disponibili nei centri abitati vicini.

Un'importanza strategica verrà ricoperta dalle unità navali: non solo permetteranno alle potenze europee di spostare eserciti e leader nelle colonie sparse per il mondo, ma saranno in grado di bloccare le preziose rotte commerciali. Ecco, quindi, che Sua Maestà dovrà creare un'efficiente marina militare in grado di tenere sgombre le vie marittime principali e, semmai, di bloccare quelle dell'avversario. Le battaglie navali, già ampiamente coperte dalle precedenti anteprime di GMC su questo promettente titolo, sono a dir poco spettacolari, e controllare le flotte sembra decisamente divertente. Riuscire a portare le proprie navi di linea nella posizione migliore per sferrare una devastante salva contro quelle nemiche non è solo frutto di un'abile strategia, ma anche della comprensione del comportamento del vento.

Empire: Total War è previsto per febbraio del 2009. Al momento in cui scriviamo, possiamo solo dire che il gioco è ancora più promettente e completo di quanto ci aspettassimo.



REGNI, NAZIONI E IMPERI

In *Empire* saranno presenti dodici fazioni giocabili: la lista non è definitiva, ma include di sicuro l'Impero inglese, il regno francese, la Spagna, la Germania e la Prussia. Oltre a queste fazioni, potremo combattere contro molti altri eserciti (almeno una ventina), che però non saranno giocabili. Tuttavia, i titoli di Creative Assembly sono famosi per poter essere modificati dagli utenti, quindi siamo certi che presto anche queste fazioni diventeranno giocabili (anche se resteranno meno complete di quelle "ufficiali").

TECNOLOGIE MODERNE

***Empire* sarà il primo gioco della saga di *Total War* a disporre di un "albero tecnologico", come invece succede frequentemente in RTS simili a *Age of Empires*. Inizialmente, ogni regno o impero sarà tendenzialmente simile a quello vicino: starà al giocatore (o al computer, nel caso degli avversari controllati dalla I.A.) decidere se privilegiare una tecnologia militare o una civile, oppure uno sviluppo cittadino. Naturalmente, le unità più esotiche e potenti saranno accessibili solo dopo studi precisi.**

OBIETTIVI PER PICCOLI CAPORALI

Nel 1700, riuscire a conquistare l'Europa in cento anni è un obiettivo storicamente impossibile. Ecco, quindi, che *Empire: Total War* proporrà degli obiettivi da conseguire per "vincere" la partita. Nel nostro caso, l'Inghilterra doveva mantenere una soglia di "prestigio" superiore ai suoi vicini e nemici naturali. Il prestigio si ottiene vincendo battaglie, conquistando colonie e controllando le rotte commerciali.

ISTANTANEA SU: *DIVINITY 2 EGO DRACONIS*

- **Casa:** DTP
- **Sviluppatore:** Larian Studios
- **Genere:** GdR
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.divinity2.com
- **Nei Negozi:** Metà 2009
- **Perché aspettarlo:** Larian Studios ha già dimostrato ampiamente di essere in grado di creare ottimi giochi di ruolo, anche se con una componente d'azione. Il primo *Divine Divinity* era un vero gioiello, considerando la storia e le quest. *Divinity 2* potrebbe essere un *Oblivion* con una storia ricca e dettagliata.


Divinity 2 sfrutterà lo stesso motore grafico di *Oblivion*.


Ego Draconis è pensato per essere apprezzato anche da chi non ha mai visto gli episodi precedenti.

VISTO ALLA GAMES CONVENTION DI LIPSIA



DUELLI ALL'ULTIMO SANGUE

I combattimenti di *Divinity 2* sono l'aspetto più d'azione del gioco: dovrete colpire il nemico in modo frenetico e centrarlo utilizzando la vostra abilità con il mouse. Naturalmente, essendo un GdR, la possibilità di colpirlo per davvero e di infliggere dei danni seri dipenderà direttamente dalle caratteristiche, dalla classe e dal livello del vostro personaggio. Il numero delle armi è enorme, e si spazia dai soliti archi e spade, a bastoni, mazze, asce e picche.

DIVINITY 2 – EGO DRACONIS

Cosa c'è di meglio che cacciare draghi?

GLI appassionati di giochi di ruolo ricorderanno certamente *Divine Divinity*, classe 2002, uno splendido titolo che miscelava elementi d'azione con una trama da vero GdR DOC.

Dopo *Beyond Divinity*, che di fatto "completava" il primo gioco, finalmente è stato annunciato, proprio durante la fiera di Lipsia, l'attesissimo seguito. *Divinity 2* è ambientato nel medesimo mondo di *DD*, Rivellon, anche se le cose sono cambiate parecchio, a partire dal motore grafico utilizzato. Grazie a un accordo con Bethesda, infatti, *Divinity 2* utilizzerà lo stesso engine che rombava sotto il cofano di *Oblivion*. Basta dare un'occhiata alle immagini in queste pagine per rendersi conto del balzo eccezionale compiuto da Larian Studios, dalla visuale in isometrico dei precedenti titoli.

Tuttavia, in un gioco di ruolo quel che più conta è ciò che sta "dietro" la grafica: l'occhio vuole la sua parte, ma gli appassionati di questo genere, come chi vi scrive, pretendono molto di più.
E chi apprezza le trame ricche e complete, e i giochi di ruolo con una storia, non dovrebbe rimanere deluso da quel che *Divinity 2* promette. Dopo la morte del "divino", le terre di Rivellon sembrano essere uscite dal devastante periodo di guerre ininterrotte contro il "male".
Gli avversari che pensavamo di aver sconfitto negli episodi precedenti, però, sono tutt'altro che spariti.

In *Divinity 2*, prenderemo le parti di un Dragon Slayer, ovvero di un ammazza-draghi. Il tutorial del gioco è, di fatto, il rituale che ci vedrà diventare un vero e proprio killer di lucertoloni volanti.
I Dragon Slayer non sono solo dei perfetti combattenti specializzati nell'uccidere i draghi: possono anche leggere la mente degli esseri umani e vedere gli spiriti.
Già da sole, tali caratteristiche rendono quantomeno stuzzicante questa titanica avventura, ma non è finita qui. Larian Studios ci ha confessato il segreto che dà il titolo al gioco, *Ego Draconis*: il nostro Dragon Slayer cadrà presto vittima di una "maledizione". Potrà trasformarsi nel suo nemico di sempre, un enorme drago rosso fuoco, librarsi nel cielo e lanciare palle di fuoco dalle fauci. Certo, fatichiamo a ritenere la possibilità di incenerire gli avversari e di volteggiare nel cielo ricoperti da tonnellate di scaglie una vera e propria "maledizione": essere trasformati in un topolino nelle fogne di Milano sarebbe senz'altro un destino peggiore, a nostro avviso.

In ogni caso, il nostro tour guidato nelle terre di Rivellon inizia con l'arrivo dei due poteri menzionati sopra: subito appare un fantasma di fronte a noi, con cui possiamo





La possibilità di colpire e infliggere dei danni ai nemici dipenderà dalle caratteristiche, dalla classe e dal livello del vostro personaggio.



A ogni frase del nostro interlocutore potremo rispondere con diverse asserzioni.





Le missioni saranno centinaia e potranno essere tutte risolte in modi diversi.

LA TRAMA DI DIVINITY 2

Per Larian Studios, la trama non è un elemento di secondo piano: basti pensare che per *Beyond Divinity*, il racconto che "ispirava" il gioco era stato commissionato e scritto da Rhianna Pratchett, figlia del famoso Terry di "Discworld". Tuttavia, se non avete giocato i primi due *Divinity*, non disperate: *Ego Draconis* è pensato per essere compreso e apprezzato anche da chi non li ha mai visti. Se, però, volete scoprire di più su questi titoli, puntate i vostri navigatori sul sito di Larian: **www.larian.com**

"POTREMO LEGGERE LE MENTI DEI NOSTRI INTERLOCUTORI"

conversare, e un'icona nell'interfaccia dei dialoghi che ci permette di leggere le menti dei nostri interlocutori. Per esempio, parlando con un'abitante del villaggio locale, abbiamo scoperto che è una donna di facili costumi usa a intrattenersi con tutti gli stranieri di passaggio.

I dialoghi utilizzano la solita struttura ad albero, in cui a ogni frase dell'interlocutore possiamo rispondere con diverse locuzioni: come al solito, spesso le risposte sono nettamente contraddittorie tra loro e non ci vuole un mago del venticinquesimo livello per capire che insultare una guardia non è una mossa saggia, a meno che non stiamo cercando una bella rissa senza esclusione di colpi.

Tuttavia, nei dialoghi che abbiamo visto, alcune risposte sembravano differire un po' meno dello standard cui siamo abituati: segno che il gioco riesce ad apprezzare le differenze tra una risposta diretta e una semplicemente più secca.

Le quest, che sono – come da tradizione di Larian – centinaia e centinaia, potranno essere *tutte* risolte in modi diversi, parola dei programmatori (ovviamente, al momento non ci è stato possibile verificarlo di persona). L'esempio che abbiamo visto è quello di una donna che ci ha affidato una lettera da portare al locale maniscalco, raccomandando una certa segretezza.

La prima opzione è quella di esaudire le sue richieste e recapitare la missiva. La seconda è quella di aprire la lettera rompendo il sigillo: la nostra curiosità verrà soddisfatta e scopriremo la "tresca" extraconiugale della donna. Infine, saremo liberi di decidere se portare comunque la lettera al maniscalco, che non sarà entusiasta di vederla aperta, ma ci vorrà ugualmente ringraziare del favore; oppure di svelare il tutto al malcapitato coniuge. In quest'ultimo caso, istantaneamente i prezzi del maniscalco subiranno un fortissimo e proibitivo rialzo; ma il marito ci regalerà un prezioso amuleto difensivo.

Il nostro personaggio potrà scegliere una classe tra tre diverse: mago, guerriero e ranger. Tuttavia, non verremo relegati a questa e saremo liberi di decidere di progredire anche nelle altre. Naturalmente, un guerriero puro sarà più potente in corpo a corpo di un mago-guerriero, ma sarà meno versatile in molte altre situazioni.

Divinity 2 – Ego Draconis dovrebbe uscire verso la metà del 2009. Per tutti gli appassionati di GdR, è senz'altro un appuntamento da non scordarsi.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *CALL OF DUTY WORLD AT WAR*

Casa: Activision/ Blizzard

Sviluppatore: Treyarch

Genere: FPS

Requisiti di sistema: CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB

Internet: www.callofduty.com

Perché aspettarlo: Treyarch ha già lavorato a diversi *Call of Duty*, ma solo su console. Il terzo *COD*, forse il più debole della serie, ha sofferto per il passaggio generazionale da Xbox a 360, essendo uno dei primissimi titoli a uscire per l'allora nuova console di Microsoft. Tuttavia, i livelli che abbiamo provato ci hanno convinto che il gioco ha i numeri per ripetere il successo di *Modern Combat* dell'anno scorso.



Americani a caccia di giapponesi nella giungla. Occhio agli alberi...



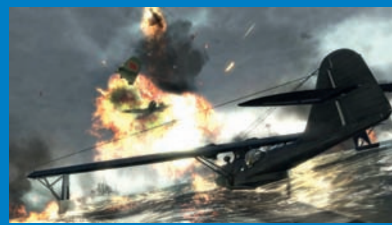
VISTO ALLA GAMES CONVENTION DI LIPSIA



I livelli ambientati a Berlino sono claustrofobici e molto oscuri.

LIVELLI SPECIALI

I programmatori di Treyarch non si sono sbottonati troppo sul numero di livelli e sulla durata del gioco. Si sono limitati a dire che dovrebbe essere leggermente più longevo di *COD 4 – Modern Combat*. Tuttavia, siamo riusciti a scoprire che un livello sarà a bordo di un Catalina (gli idrovolanti utilizzati dagli USA per recuperare gli aviatori abbattuti sull'oceano). In questo livello, dovremo passare da una postazione all'altra per difendere l'aereo dagli Zero giapponesi.



CALL OF DUTY – WORLD AT WAR

Il Pacifico e Berlino nel mirino di Treyarch.

COOPERATIVA COMPETITIVA

La modalità cooperativa può essere utilizzata in tutti i livelli tranne due, che, a causa di "limiti tecnici" non meglio precisati, non lo consentono. Niente vi impedirà di giocare parte di *World at War* in single player, poi una missione in co-op, e poi tornare alla modalità singola. Tuttavia, se inizierete un livello con uno o più amici, dovrete completarlo insieme a loro. Esiste, poi, una seconda modalità co-op, in cui i giocatori sono sempre dalla parte alleata, ma competono tra loro nell'eliminare il maggior numero di nemici.

CON il gioco in arrivo tra poche settimane (l'uscita è prevista entro la fine dell'autunno), i programmatori hanno svelato quasi tutti gli ultimi segreti del nuovo *Call of Duty – World at War*, realizzato da Treyarch (e non dai "soliti" Infinity Ward, che detengono tutti i diritti sul marchio della saga).

La novità più importante è che *World at War* è stato progettato per poter essere giocato da quattro partecipanti in modalità cooperativa: quando inizierete un livello, e sarete collegati a Internet, potrete decidere di affrontarlo insieme a degli amici (la "squadra", al momento, è al massimo di quattro componenti). Concorrerete tutti allo stesso obiettivo e potrete divertirvi ad affrontare i livelli insieme a degli esseri umani, invece che solo con delle "comparse" gestite dal PC. Gli amici in carne e ossa saranno identificati, tra la moltitudine di soldati alleati, da una bandierina sospesa sopra la testa del loro alter ego virtuale.

"LE DIFFERENZE TRA I DUE FRONTI NON POTREBBERO ESSERE MAGGIORI"

Abbiamo avuto modo di provare questa nuova e promettente modalità dal vivo e possiamo confermare l'ovvio, ovvero che è molto più divertente giocare con uno o più amici, dandosi consigli o chiedendo aiuto, scambiandosi armi e improvvisando operazioni a due, piuttosto che vestire gli abiti del solitario eroe circondato da soldati gestiti dalla I.A. del computer. "Io tiro una granata nel bunker da sopra, tu aspetta i giapponesi davanti all'uscita".

Il teatro della prova è stato, inizialmente, un assalto a una base aerea nipponica nel Pacifico, in cui abbiamo superato una prima linea di soldati giapponesi nascosti fra la vegetazione e sugli alberi; poi è seguito un combattimento più tradizionale, con tanto di carri armati da distruggere a suon di bazooka. La seconda missione era invece ambientata negli oscuri e deprimenti combattimenti cittadini dentro Berlino, ovviamente dalla parte dei sovietici. Le differenze tra i due fronti non potrebbero essere maggiori: spazi aperti, vegetazione rigogliosa e scontri soprattutto a lunga distanza nel Pacifico; corridoi angusti e bui, un panorama di distruzione e rovina claustrofobica, e mortali duelli ravvicinati nella capitale del Reich.

Call of Duty – World at War è meglio di quanto ci aspettassimo: pensavamo fosse un gioco semplicemente bello, ma il ritorno alla Seconda Guerra Mondiale e – soprattutto – gli splendidi livelli di *Modern Combat* ci avevano fatto temere che fosse difficile superare i maestri di Infinity Ward. Non siamo in grado di dirvi se i Treyarch riusciranno persino in questo ambizioso compito, ma di sicuro hanno tutte le carte in regola per provarci.

ASUS EAH4850/HTDI/1G La prima scheda grafica serie EAH4800 con 1GB di memoria

Con un 1GB di memoria integrata ottieni il meglio dal multimedia e dal videogioco!





Sogni una grafica estrema? La ASUS EAH4850/HTDI/1G è la scelta ideale. Questa eccezionale scheda grafica è ricca di innovazioni e di peculiarità che la rendono particolarmente adatta ai giochi di ultima generazione basati su DirectX 10.1 e per la riproduzione di contenuti multimediali ad altissima risoluzione. La EAH4850/HTDI/1G è inoltre dotata di un sistema di raffreddamento proprietario, denominato Glaciator Fansink, studiato per assicurarne la miglior dissipazione in ogni condizione di utilizzo.

1GB di memoria integrata per grafica estrema

La quantità di memoria dedicata è un fattore essenziale per garantire sempre prestazioni al top, evitando i rallentamenti causati dalla necessità di attingere anche alla RAM del PC per soddisfare le richieste delle applicazioni grafiche in uso. I videogiochi attuali hanno bisogno di molta memoria per funzionare al meglio e ASUS EAH4850/HTDI/1G, con 1GB di memoria integrata, offre il massimo supporto per ogni necessità, permettendo di giocare e di visualizzare contenuti in alta definizione senza mai incorrere in simili problemi.

Esclusiva soluzione di raffreddamento Glaciator Fansink

La EAH4850/HTDI/1G utilizza il sistema di raffreddamento ASUS Glaciator Fansink per dissipare il calore generato dal suo processore grafico in maniera ottimale. Questa soluzione avanzata è in grado di dissipare il calore rapidamente ed in modo assolutamente silenzioso (solo 25dB), assicurando una temperatura inferiore di ben 7 gradi rispetto alle alternative comunemente utilizzate.

Gaming e Video ad alta definizione ed estremamente efficiente

ASUS EAH4850/HTDI/1G segna il nuovo traguardo del videogioco e della grafica su PC. Con il nuovo motore grafico TeraScale, l'esperienza visiva è ancora più coinvolgente e lo standard di gioco ridefinito e portato a un nuovo, entusiasmante livello. Con ASUS EAH4850/HTDI/1G si possono visionare film su Blu-ray e visualizzare contenuti HD con estrema fedeltà visiva e con efficienza senza paragoni, senza mai compromettere le prestazioni del sistema.

Informazione Pubblicitaria

ISTANTANEA SU: *FIFA 09*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA Sports
- **Genere:** Simulazione di calcio
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.fifa09.com
- **Nei Negozi:** ottobre
- **Perché aspettarlo:** Per gli amanti del "bel giuoco" è la migliore simulazione calcistica disponibile insieme alla serie Pro Evolution Soccer di Konami. Il lavoro fatto dal team di sviluppo di EA Sports ci fa ben sperare.


Per saggiare le potenzialità del nuovo sistema di controllo, è consigliabile del sano allenamento.


Alcuni modelli poligonali sono di buona fattura, altri lasciano un po' a desiderare.


Sissoko ha segnato con un preciso bolide all'incrocio. Nel replay è possibile gustare la bordata.

POTENZA E CONTROLLO

FIFA 09 mette in campo un interessante sistema per garantire ai giocatori un controllo maggiore e intuitivo sul proprio undici, sfruttando nuovi comandi del mouse e della tastiera. Con il mouse (tramite un'interfaccia in perfetto stile punta e clicca), è possibile mandare i propri compagni di squadra in profondità, effettuare passaggi accurati e tirare bombe devastanti da fuori area. Sono state preparate 32 nuove mosse, con giochi con la palla, rovesciate, colpi di tacco e acrobazie varie, ed è consentito personalizzare ben 17 tipi di azioni diverse.

FIFA 09

EA Sports ha preparato un nuovo schieramento tattico!

DOPO un *FIFA 08* poco ispirato – la versione PC era decisamente inferiore a quelle per le console di nuova generazione (PlayStation 3 e Xbox 360) – i ragazzi di EA Sports non si sono persi d'animo e stanno dando gli ultimi ritocchi al nuovo capitolo della loro saga calcistica.

In attesa di vedere da vicino il rivale di sempre (la serie *Pro Evolution Soccer* di Konami, per ora, è avvolta nel mistero) abbiamo potuto finalmente provare una versione d'anteprima di *FIFA 09*. A una prima occhiata superficiale, la simulazione calcistica di EA Sports parrebbe non discostarsi molto da quella ammirata nell'annata 2008, ma dopo qualche partita sul rettangolo verde di gioco abbiamo cominciato ad apprezzare gli innumerevoli miglioramenti apportati alla sua struttura portante.

Non aspettatevi, almeno questa volta, nulla di rivoluzionario: i ragazzi di EA Sports hanno deciso (secondo noi saggiamente) di continuare nel cammino intrapreso con il precedente episodio, cercando di rendere più realistica la loro serie calcistica: tradotto per i "non calciofili", significa che il team di sviluppo ha prestato molta attenzione nel ricreare su schermo i movimenti dei calciatori, le trame offensive e quelle giocate spettacolari che hanno fatto del Manchester United e della Roma le squadre favorite degli amanti del bel "giuoco".

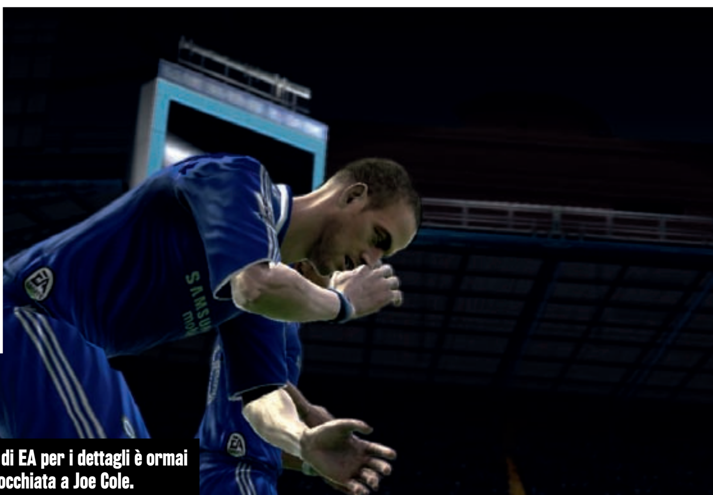
È bello osservare sul campo virtuale i "numeri" dei Cristiano Ronaldo/Leo Messi/Ronaldinho della situazione, così come è facile restare ammaliati dalle giocate effettuate dai vari Pirlo/Deco pronti a smarcare con deliziosi passaggi i propri bomber in area di rigore. Il ritmo di gioco è decisamente aumentato rispetto a quello visto in *FIFA 08* (anche se non ha ancora raggiunto il livello della serie di Konami), mentre sono state sviluppate nuove animazioni per i movimenti dei calciatori, nuove routine di Intelligenza Artificiale e, soprattutto, è stata rivisitata la fisica del pallone. Ora è decisamente più facile osservare un giocatore incespicare sulla preziosa sfera di cuoio o spintonare un avversario da dietro per rubarla, così come si nota una maggiore fisicità nei contrasti e nei movimenti dei propri campioni.

Per esempio, la pulce atomica (al secolo, il fenomenale Leo Messi) si dimostra molto più veloce e agile di un arcigno difensore dalle lunghe leve come John Terry. Luca Toni si rivelerà più macchinoso nel correre in campo aperto, ma sarà molto difficile da spostare e contrastare in area di rigore. Altri progressi significativi sono stati fatti nel perfezionare il cosiddetto gioco aereo: preparatevi a stacchi da terra sontuosi, a sforbiciate incredibili e a numeri spettacolari alla Ibra. Contrastare un Ambrosini in mezzo al campo pronto a respingere qualsiasi "campanile" non sarà facile, ma sicuramente lo apprezzerete.

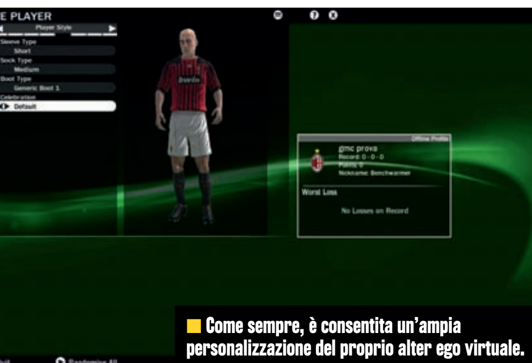
Abbiamo notato degli importanti miglioramenti per quanto riguarda il posizionamento del proprio undici sul manto erboso, specialmente durante i frequenti rinvii dei portieri. Non sempre, però, la CPU dispone i vostri uomini nel modo ottimale, soprattutto durante i cross in area di rigore. Restando in tema di difetti



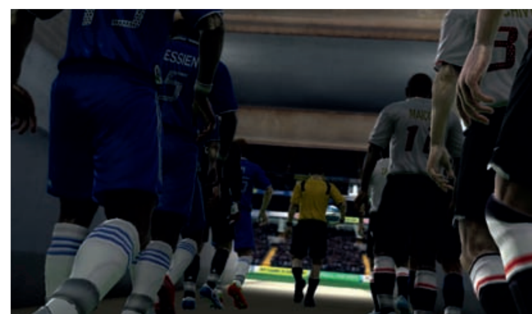




La cura maniacale di EA per i dettagli è ormai leggendaria: date un'occhiata a Joe Cole.



Come sempre, è consentita un'ampia personalizzazione del proprio alter ego virtuale.





Vedere i giocatori spintonarsi, così da trovare la posizione migliore in mezzo al campo per respingere un pallone, è impagabile.

MODALITÀ

Queste sono le modalità che troverete in *FIFA 09*: abbiamo la Manager (sono state introdotte nuove opzioni per giocare amichevoli, con ampia possibilità di creazione di nuove formazioni e di personalizzazione di ogni squadra), la Tournament (con 61 tipi di tornei possibili da disputare) e la Challenge (con diversi scenari da completare per guadagnare punti e sbloccare contenuti speciali).

UNA QUESTIONE DI PARAMETRI

Per ottenere un risultato ottimale, i ragazzi di EA Sports hanno vivisezionato ogni calciatore in 250 parametri tecnici: si parte dalla reattività per arrivare ai dribbling funambolici, agli stop di petto, fino ai colpi di testa. In questo modo, un giocatore come Kakà si differenzierà in modo netto da Materazzi.

NUOVI MOURINHO CRESCONO!

I numeri di *FIFA 09* parlano di quasi 50.000 possibili combinazioni tattiche per tutti gli aspiranti Mourinho! I giocatori saranno liberi di modificare ben 11 parametri principali (suddivisi, a loro volta, in 140 per la parte offensiva e 40 per quella difensiva), che garantiranno di realizzare il proprio credo tattico e di preparare svariate strategie da utilizzare in base all'andamento della partita. Si potranno assegnare 4 schemi veloci da impiegare in qualsiasi momento: che ne dite di un bel pressing alto per recuperare una partita apparentemente compromessa?

e problematiche varie, ci ha lasciato un po' perplessi la conduzione della terna arbitrale, che sembra tollerare – troppo – il gioco maschio, non punendo alle volte entrate assassine e tackle durissimi. Va detto che il team di sviluppo ha ancora tempo per risistemare questo e gli altri aspetti che ci hanno convinto poco. Gli

"È STATA RIVISITATA LA FISICA DEL PALLONE"

amanti del gioco duro apprezzeranno comunque la gestione dei tackle proposta da *FIFA 09*; insomma, gli emuli del buon Gattuso avranno pane per i propri denti e contrasti duri da affrontare e rifilare agli avversari. Non è facile trovare la tempistica giusta per andare in scivolata, ma una volta azzeccata, si potranno recuperare preziosi palloni per innescare letali "ripartenze".

Un altro gradito miglioramento riguarda il comparto delle animazioni (i modelli poligonali e le facce hanno fatto un sensibile balzo in avanti per quanto riguarda la qualità) e le giocate della CPU, che si rivelano più credibili del solito (soprattutto se confrontate al precedente episodio). Si è lavorato duramente per garantire maggior spessore alla simulazione e profondità anche da un punto di vista tattico (uno dei punti dolenti della serie *FIFA*). A tal proposito, una delle grandi novità di *FIFA 09* riguarda, appunto, la gestione degli schemi di gioco, che sembra ispirarsi alle più seriose simulazioni manageriali alla *Football Manager*, per intenderci. È possibile, infatti, lavorare sulla mentalità dei propri giocatori, sia per quanta riguarda la fase offensiva, sia per quella difensiva. È consentito decidere se rischiare certi passaggi in profondità in determinate situazioni o come posizionarsi per difendere dei pericolosi contropiedi.

Insomma, chi ha velleità da allenatore apprezzerà sicuramente lo sforzo compiuto dai ragazzi di EA Sports per proporre una simulazione completa anche da un punto di vista tattico, con dei movimenti senza palla più credibili e i veri schemi utilizzati dalle migliori compagini calcistiche mondiali.



ISTANTANEA SU: *BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY*

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Gearbox Software
- **Genere:** FPS tattico
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0
- **Internet:** www.brothersinarmsgame.com
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** *Brothers in Arms: Hell's Highway* sembrerebbe possedere le carte in regola per mandare in brodo di giuggiole tutti gli appassionati di FPS tattici. La struttura di gioco è varia e articolata, ma anche il comparto tecnico pare attestarsi su degli ottimi livelli.



Premendo il pulsante centrale del mouse si potrà zoomare sul proprio obiettivo.



Riparandosi dietro i muretti, non si corre il rischio di venir colpiti da pallottole vaganti.



NOVITÀ IMPORTANTI

Rispetto ai precedenti episodi della serie *Brothers in Arms*, *Hell's Highway* presenta alcune interessanti novità. Per esempio, è stata aggiunta la possibilità di "andare in copertura" dietro muri o barricate. In questo modo, non solo si starà al riparo dal fuoco nemico, ma sarà anche più semplice gestire l'attacco delle proprie squadre. Per quanto riguarda queste ultime, sono stati aggiunti nuovi tipi di soldati, come quelli armati di bazooka, perfetti per fare letteralmente a pezzi le postazioni difensive avversarie. Ultimo elemento da sottolineare è rappresentato dalla cosiddetta Action Camera. Si tratta di una sorta di inquadratura al rallentatore che serve per porre l'accento sugli eventi più spettacolari della battaglia. Per esempio, quando si lancerà una granata contro una barricata, si assisterà a un filmato in cui gli sfortunati soldati tedeschi salteranno in aria a causa della deflagrazione.



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Baker e compagni posano piede in Olanda e cominciano subito a fischiare le pallottole.

È tempo di tirare un sospiro di sollievo per tutti gli appassionati della serie *Brothers in Arms*. Dopo un ritardo annunciato, la nuova fatica dei ragazzi di Gearbox è in dirittura d'arrivo. In *Hell's Highway* tornerete a vestire i panni del sergente Matt Baker (dopo la parentesi di *Earned in Blood*), ma questa volta vi troverete a combattere nel bel mezzo dei Paesi Bassi, ripercorrendo le fasi principali dell'operazione Market Garden, durante la Seconda Guerra Mondiale.

Per chi non conoscesse questa saga bellica, è necessaria una breve premessa. *Brothers in Arms* è uno sparatutto in cui al giocatore, oltre a una buona mira e alla prontezza di riflessi, sarà richiesta una notevole abilità tattica, indispensabile per coordinare al meglio i movimenti delle due squadre di soldati al proprio comando. Ogni missione presentata, infatti, vi metterà a capo di un manipolo di uomini e il vostro compito sarà di conseguire una serie di obiettivi, come la conquista di un quartiere cittadino o la difesa di una determinata posizione strategica. Come in una vera battaglia, per uscire vivi dallo scontro è meglio evitare l'approccio alla Rambo, in cui, mitra alla mano, si corre in avanti sparando a tutto ciò che si muove. Provateci e verrete freddati in un attimo, visto che basteranno un paio di colpi per mandare il vostro alter ego all'altro mondo. Meglio, quindi, affidarsi al gioco di squadra, tanto più che sarete proprio voi a dover dare gli ordini ai vostri commilitoni.

In linea generale, l'intera esperienza di gioco ruota attorno a una semplice regola: "Se i nemici sono appostati, occorre accerchiarli per poterli eliminare". Non si tratta, però, di un'impresa banale. Gli avversari sono infatti dotati di una buona Intelligenza Artificiale, che consente loro di rispondere colpo su colpo alle vostre mosse. Occorre, quindi, agire d'astuzia, magari ordinando a una delle proprie squadre di bloccare gli uomini della Wehrmacht in una posizione con del fuoco di soppressione, mentre si guida l'altra in una manovra di aggiramento.

Questa interessante struttura di gioco, già presente negli scorsi episodi (*Road to Hill 30* ed *Earned in Blood*), viene ulteriormente perfezionata in *Hell's Highway*. Nel terzo capitolo, tutto può essere distrutto, a patto di avere con sé l'arma giusta. In questo modo, l'azione diventa più adrenalinica e veloce, giacché non bisognerà necessariamente eseguire manovre d'accerchiamento per eliminare i nemici: in alcuni casi, basterà disintegrare il loro riparo.

Sembra complesso? Forse, la descrizione di una fase tipica di gioco risulterà maggiormente esplicativa. Il vostro alter ego digitale si trova nei pressi di un punto d'atterraggio alleato.









■ La visuale tattica è perfetta per organizzare una strategia d'attacco efficace.

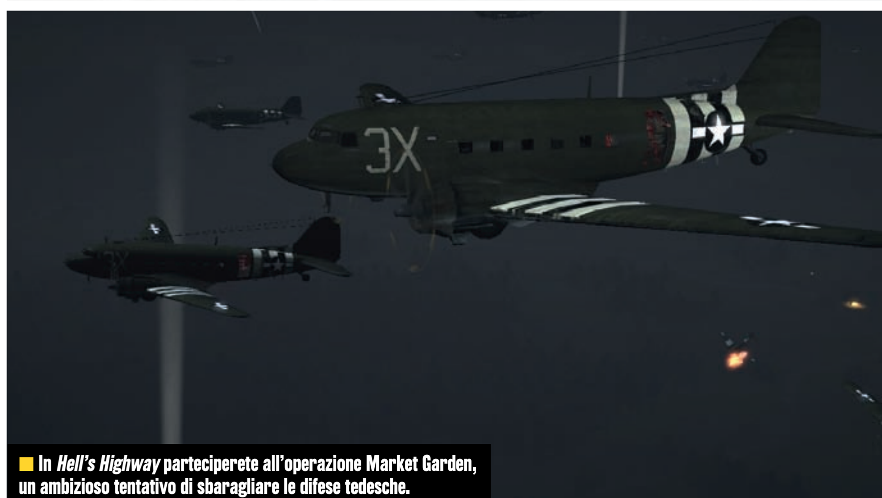
LA COPERTURA

Come nei precedenti episodi, anche in *Hell's Highway* è presente, sopra la testa dei nemici, una particolare icona circolare. Questa rappresenta la capacità dei soldati di rispondere al fuoco. Quando è rossa, gli uomini della Wehrmacht possono sparare indisturbati. Bersagliando le loro postazioni, invece, l'icona assumerà un colore grigio, a significare che gli avversari sono costretti a rimanere al riparo a causa del volume di fuoco cui sono sottoposti. Questo, naturalmente, è il momento buono per spostarsi.





■ Durante la missione, sarà possibile raccogliere munizioni e armi.



■ In *Hell's Highway* parteciperete all'operazione Market Garden, un ambizioso tentativo di sbaragliare le difese tedesche.

Il problema è che i tedeschi vi hanno già individuato, e due squadre di "crucchi" sono al riparo dietro la fusoliera di un aliante e una staccionata di legno. Per uscire dallo stallo, il comandante ordinerà alla squadra con la mitragliatrice di posizionarsi dietro un muricciolo e d'iniziare a sparare contro l'aliante. Nel frattempo, insieme alla squadra d'assalto si percorrerà un canale d'irrigazione, in modo da arrivare indisturbati dietro il velivolo. A questo punto, dopo aver eliminato il primo gruppo di nemici, basterà ordinare al soldato armato di bazooka di fare fuoco contro la staccionata, così da disintegrare anche l'ultima sacca di resistenza.

"TUTTO PUÒ ESSERE DISTRUTTO, CON L'ARMA GIUSTA"

A rendere il tutto un po' più semplice ci pensa una comoda schermata tattica che, visualizzando il campo di battaglia dall'alto, consente di avere un'idea precisa del campo di battaglia, cui si accostano la varietà di armi a disposizione e la buona Intelligenza Artificiale dei vostri commilitoni. Non pensate, però, di poter mandare gli uomini allo sbaraglio. Per vincere, dovrete sviluppare strategie d'attacco efficaci.

Come da tradizione della serie, anche in *Hell's Highway* tutto è teso al massimo realismo. I ragazzi di Gearbox hanno usato foto e mappe dell'epoca per ricreare fedelmente il campo di battaglia, ma si sono anche appoggiati all'esperienza di un veterano di guerra per quanto riguarda le tattiche d'attacco e di difesa degli eserciti schierati.
Dal punto di vista tecnico, il risultato sembra promettente. La grafica è molto dettagliata e i filmati d'intermezzo di ottima qualità. Merita una menzione l'eccezionale motore fisico, capace, non solo di muovere in modo realistico i corpi dei nemici uccisi, ma anche di controllare in maniera credibile le modificazioni dell'ambiente (staccionate che vanno in pezzi e muri che si sgretolano, per esempio). Il comparto audio, dal canto suo, non delude e, oltre a vantare una colonna sonora che si adatta perfettamente alle diverse situazioni di gioco, conta su effetti molto realistici.

In definitiva, *Brothers in Arms: Hell's Highway* sembrerebbe non smentire la fama conquistata dalla serie tra gli appassionati di sparatutto tattici. Staremo a vedere, nel frattempo controllate l'equipaggiamento e aspettate la luce verde.

GIOCHI COMPUTER

UN OTTIMO LEVEL DESIGN

Il design delle mappe rappresenta uno degli elementi più importanti in un FPS tattico come *Hell's Highway*. Ogni livello non solo rispecchia fedelmente la controparte reale (gli sviluppatori hanno usato mappe e foto dell'epoca per ricreare i campi di battaglia), ma è anche pieno di coperture, strade alternative ed edifici da cui poter sparare. Il risultato è un'esperienza mai banale e ripetitiva, visto che ogni missione può essere portata a termine utilizzando diverse strategie.

LA STORIA

L'operazione Market Garden fu ideata dal generale britannico Bernard Law Montgomery ed ebbe luogo nel settembre del 1944. Il piano prevedeva la conquista e il controllo dei ponti sui principali fiumi dei Paesi Bassi occupati dai tedeschi e vide impegnate la Prima Divisione Aerotrasportata britannica, la Prima Brigata Paracadutisti polacca, la 101esima e l'82esima Divisione Aviotrasportata USA, oltre al XXX Corpo d'armata britannico. Dopo una fase iniziale a favore degli Alleati, la reazione della Wehrmacht fu tale, da portare al fallimento dell'operazione. Se Market Garden fosse stata coronata dal successo, la Seconda Guerra Mondiale sarebbe finita, probabilmente, entro il Natale del 1944.

ISTANTANEA SU: *QUAKE LIVE*

- **Casa:** id Software
- **Sviluppatore:** id Software
- **Genere:** FPS multiplayer
- **Requisiti di sistema:** CPU 800 MHz, 512 MB di RAM, qualsiasi tipo di GPU recente (GMA di Intel incluse), Vista, XP, Mac OS X e, in un secondo tempo, Linux
- **Internet:** www.quakelive.com
- **In Rete:** La Beta pubblica dovrebbe essere disponibile entro ottobre
- **Perché aspettarlo:** Offre, a una nuova generazione di giocatori, la possibilità di cimentarsi in uno degli FPS più acclamati degli Anni '90. Un'esperienza sportiva modernizzata da un sistema di classifiche e organizzazione degli scontri online.




Q3DM17, ovvero The Longest Yard, nella sua incarnazione originale e nella versione Live, esteticamente aggiornata.



La fase di iscrizione alla Beta privata di *Quake Live* ha visto ben 500.000 richieste.



I menu del sito permetteranno di chattare e lanciarsi rapidamente nella battaglia.

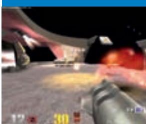
PUBBLICITÀ MIRATE

L'idea di produrre un gioco finanziato esclusivamente dalle pubblicità (sintonizzate sui gusti di fraggatori e appassionati dei gadget informatici) ben riflette l'opinione che id Software ha del mercato dei giochi per PC. Secondo John Carmack, il Personal Computer rimarrà alternativo alle console, perdendo le superproduzioni esclusive alla *Crysis*, ma guadagnando una nuova generazione di titoli gratuiti o particolarmente economici, disegnati per sfruttare la superiore versatilità con cui i PC si interfacciano a Internet e creano facilmente comunità virtuali. Una visione che sembra corroborata dall'alto numero di iscrizioni raggiunto dalla Beta privata di *Quake Live*: oltre 500.000 richieste, un numero che rischia di influenzare il modo in cui gli altri titoli della software house (*Rage* e *Doom 4*) svilupperanno il proprio comparto multiplayer.

QUAKE LIVE

Tornate, o sudditi, nelle arene del Re!

PER INGANNARE L'ATTESA



QUAKE 3 ARENA
Gen 00, 9
Disponibile nell'id pack acquistabile su Steam riesce a fare l'impensabile: divertire ancora oggi chi si getta nelle arene online per una classica sfida Capture the Flag. Un eccellente allenamento in attesa del nuovo capitolo.

ORMAI prossimo a compiere il suo decimo compleanno, eseguibile in modo estremamente fluido su tutte le configurazioni uscite nell'ultimo lustro, avviabile tramite browser e completamente gratuito: difficile pensare che un titolo con queste caratteristiche possa mandare in fibrillazione la sempre esigente comunità dei fanatici del frag, la cui attenzione è solitamente rapita solo dai motori grafici più evoluti.

Eppure, l'annuncio di una versione gratuita di *Quake III Arena* ha prodotto un notevole clamore tra gli appassionati del genere. Sarà forse perché il terzo capitolo della saga di *Quake* è da molti considerato una delle più alte vette del multiplayer online, sarà perché *Quake Live*, la nuova incarnazione del titolo, è per molti versi un esperimento del tutto nuovo.

A finanziare il suo sviluppo (ormai prossimo al completamento) sarà infatti esclusivamente la pubblicità visibile nelle arene, posizionata in modo da non disturbare i duellanti, esattamente come avviene durante le manifestazioni sportive trasmesse in diretta televisiva. Meccaniche di gioco, livelli e armi, a eccezione di alcuni ritocchi, rispecchieranno fedelmente quelli del venerato progenitore, arrivando a contemplare le modalità offerte dell'espansione *Team Arena*, maggiormente centrata sul gioco di squadra.

> **"*QUAKE LIVE* È UN APPUNTAMENTO DA NON LASCIARSI SFUGGIRE"**

Per giocare a *Quake Live* sarà sufficiente raggiungere l'indirizzo **www.quakelive.com**, accedere al proprio profilo e sfruttare un completo sistema di classifiche online, studiato per garantire la creazione rapida di partite adeguate al nostro livello di gioco. Il titolo potrà essere eseguito in una finestra del browser o a schermo pieno (alla massima risoluzione offerta dal monitor, senza scendere sotto i 60 FS anche sui PC con GPU integrata) e permetterà, in ogni momento, di dialogare con gli amici, nonché di invitare i compagni di clan a partecipare all'azione.

Particolare attenzione è stata dedicata all'ammorbidimento della curva d'apprendimento per i neofiti: l'allenamento sarà affidato ad alcuni bot di abilità crescente, che traghetteranno i novellini verso gli scontri online, evitando di trasformare i "giovani virgulti" in facili vittime di chi, da oltre un decennio, maneggia la railgun quasi fosse un'estensione del proprio corpo.

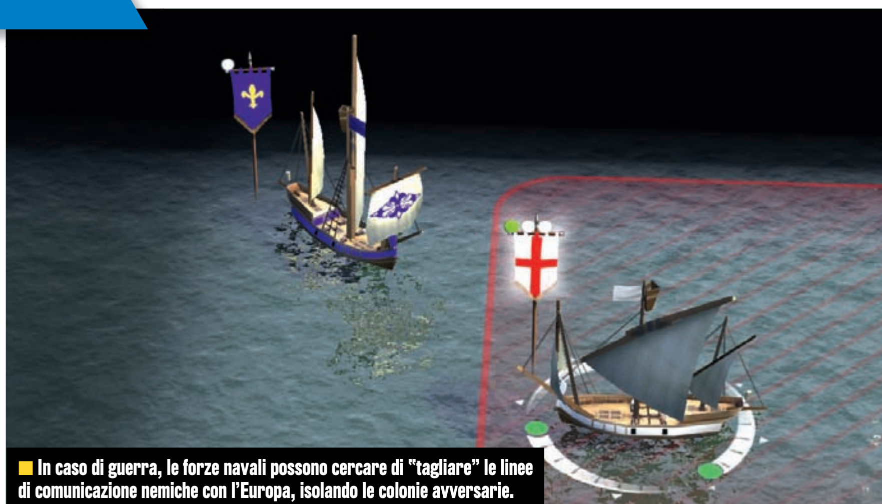
Gli sfegatati di *Quake III*, quelli che ancora oggi animano i server online del vecchio titolo, storceranno il naso davanti all'assenza di Mod storici quali CPL e OSD, ma la natura del nuovo arrivato, la cui esistenza sarà strettamente legata all'apprezzamento della comunità online, lascia ben sperare riguardo i futuri aggiornamenti, che potrebbero includere anche i migliori livelli prodotti negli anni dai disegnatori indipendenti.

Quake Live meriterebbe di essere provato anche se si trattasse di un gioco del tutto inedito, essendo un interessante esperimento economico potenzialmente destinato a raccogliere proseliti: il fatto che le sue radici affondino in uno degli FPS più viscerali e ipnotici che il nostro hobby ricordi, lo rende un appuntamento da non lasciarsi sfuggire.



ISTANTANEA SU: SID MEIER'S CIVILIZATION IV: COLONIZATION

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Firaxis
- **Genere:** Strategia a turni
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.firaxis.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2008
- **Perché aspettarlo:** L'originale *Colonization* è una piccola gemma nella vasta produzione di Sid Meier. Questa nuova versione si avvale delle grandi opportunità del motore di *Civilization IV* per garantire un'esperienza di gioco ancora più ricca e profonda. A ciò aggiungete non solo il fascino dell'ambientazione, ma anche un numero di problematiche uniche, sufficiente a stimolare l'interesse dei veterani di *Civ IV*.



In caso di guerra, le forze navali possono cercare di "tagliare" le linee di comunicazione nemiche con l'Europa, isolando le colonie avversarie.



Incontreremo sia i rappresentanti di tribù native "minori", sia i leader dei grandi imperi pre-colombiani, come gli Inca.

VICERÉ D'OLTREMARE



Sono quattro le nazioni europee impegnate a colonizzare i "nuovi mondi" di *Colonization*: Inghilterra, Francia, Spagna e Olanda. Ogni nazione presenta due personalità storiche impegnate nella causa del colonialismo e, in base a quella che sceglieremo di "interpretare", avremo bonus differenti.

Inghilterra
George Washington: Più coloni dall'Europa e vantaggi militari
John Adams: Più coloni dall'Europa e maggiore desiderio di indipendenza nelle colonie

Francia
Samuel de Champlain: Sostanziosi vantaggi diplomatici con i nativi
Louis de Frontenac: Vantaggi diplomatici con i nativi e bonus militari

Spagna
Simon Bolivar: Bonus militari contro i nativi e contro le ribellioni coloniali
Jose de San Martin: Bonus militari contro i nativi e promozioni più veloci

Olanda
Peter Stuyvesant: Prezzi di mercato più stabili e maggiore produttività nelle colonie
Adriaen van der Doenk: Prezzi di mercato più stabili e vantaggi fiscali nelle esportazioni

SID MEIER'S CIVILIZATION IV: COLONIZATION

Firaxis porta la civiltà nelle colonie.

GLI appassionati dei giochi di Sid Meier ricorderanno *Colonization*, un titolo della metà degli Anni '90 che mutuava molti dei concetti della celebre serie *Civilization* per ricostruire un momento storico ben preciso: la scoperta e colonizzazione delle Americhe da parte delle potenze europee, dai primi passi agli inizi del 1500, fino alla definitiva emancipazione delle colonie (il più delle volte attraverso guerre sanguinose, come la rivoluzione americana) nel 1800.

Ora Meier e Firaxis tornano su quel piccolo capolavoro (un po' come è già accaduto con *Pirates!*) con un "remake" totalmente a sé stante che sfrutta tutte le sofisticate potenzialità dell'ultima incarnazione di *Civilization*. Da qui il chilometrico titolo del nuovo gioco: *Sid Meier's Civilization IV: Colonization*.

I veterani di *Civ IV* si troveranno immediatamente a proprio agio in *Colonization*: la grafica (sebbene migliorata), l'interfaccia utente e molti dei concetti di base sono rimasti identici (incluso l'arco temporale 1500-1800). Sarebbe però un errore considerare il nuovo gioco una sorta di "megaMod" per *Civ IV*: come nell'originale del 1995, *Colonization* utilizza un sistema di regole unico per simulare le problematiche specifiche dell'era coloniale – innanzi tutto, i difficili rapporti con la nostra madre patria europea.

All'inizio di ogni partita, il giocatore deve decidere quale delle quattro principali nazioni coloniali guiderà: Inghilterra, Francia, Spagna oppure Olanda. Ognuna di esse ha caratteristiche culturali a lei specifiche che ne influenzeranno le strategie. La mappa di gioco può basarsi su territori reali del Nuovo Mondo (come le regioni nord orientali del Nord America) o essere generata casualmente. In questo secondo caso, se ne potranno decidere le dimensioni, mentre il programma creerà comunque sempre una mappa che, nelle sue linee generali, mantiene le caratteristiche geografiche delle Americhe: una o più masse di terreno che si estendono verticalmente tra i due poli. Dall'Europa giungono nel Nuovo Mondo, con frequenza variabile, dei coloni: persone con varie specializzazioni (magari disperati privi di ogni talento tranne la forza delle proprie braccia), che sperano di costruirsi una nuova vita e di fare fortuna nelle terre d'oltre Atlantico. In parte, questi flussi migratori sono spontanei (ma possono essere stimolati se il giocatore compie un buon lavoro nelle colonie, aumentandone così l'attrattiva), mentre in parte possono essere accelerati investendo il denaro accumulato, o acquistando direttamente uomini, materiali e navi che giudichiamo necessari allo sviluppo (una strategia, dobbiamo specificare, assai costosa).

I coloni possono essere utilizzati per fondare nuove colonie (un po' l'equivalente delle città in *Civ IV*) o per migliorare quelle presenti. Mentre l'opzione migliore sarebbe quella di assegnare ogni colono al lavoro più



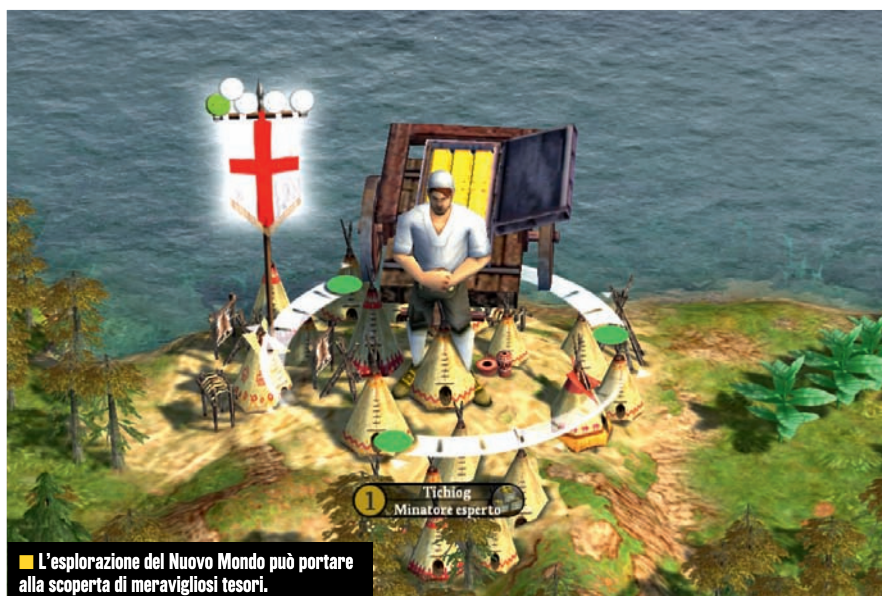
VIVE LA LIBERTÉ!

L'obiettivo finale di *Colonization* è tagliare i legami con la madrepatria europea e fondare la propria nazione nel Nuovo Mondo. Per "incoraggiare" i giocatori a perseguire tale fine, i progettisti hanno caratterizzato i monarchi del vecchio continente nel modo più antipatico possibile. Mentre, inizialmente, saranno felici di finanziare la nostra spedizione, meglio andranno le cose nelle colonie più questi innalzeranno le loro pretese: tasse progressivamente più elevate, esorbitanti richieste di denaro, appropriazione di metà dei tesori scoperti nel Nuovo Mondo (almeno finché non saremo in grado di trasportarli con le nostre flotte) e altre iniquità. Lentamente, i rapporti si deterioreranno al punto che trattare con il re significherà, di fatto, operare in perdita, e a quel punto tanto varrà far scoppiare la rivoluzione (per cui dovremo essere comunque militarmente preparati, visto che il sovrano non vedrà l'evento con molta simpatia). Nelle prime fasi del gioco, però, sarà necessario mandare giù le ingiustizie del re e – letteralmente – "baciare il suo anello" per mostrare la sua obbedienza: una ragione in più per mandarlo a quel paese più tardi!





I territori circostanti le colonie sono in grado di produrre materie prime diverse: decidendo la "professione" dei coloni sceglieremo quali estrarre.



L'esplorazione del Nuovo Mondo può portare alla scoperta di meravigliosi tesori.

adatto al suo talento (per esempio, un Mastro Pescatore alla raccolta di cibo nelle aree costiere), talvolta le necessità del momento potranno costringerci a "tappare i buchi" senza riguardo per le specializzazioni dei nostri uomini, e, per esempio, assegnare un carpentiere esperto alla raccolta del cotone nei campi. Questo è particolarmente vero nelle prime fasi del gioco.

L'evoluzione di una partita, sebbene soggetta ogni volta alle mille variabili del caso, segue approssimativamente la realtà storica: durante le prime fasi, è necessario procedere cautamente, cercare l'aiuto dei nativi (i quali, almeno inizialmente, avranno la tendenza a mostrarsi amichevoli) e magari stringere qualche accordo iniziale con altre potenze sbarcate nelle vicinanze. I rapporti con l'Europa (rappresentata "fuori mappa" da un'area colorata che le nostre navi dovranno raggiungere – e su cui "riappariranno" una volta

"OGNI NAZIONE COLONIALE HA CARATTERISTICHE CULTURALI SPECIFICHE"

completato il viaggio di ritorno verso gli insediamenti) saranno fondamentali, non solo per ottenere nuovi coloni, ma per trarre profitto dal commercio delle merci prodotte nel Nuovo Mondo. I prezzi dei mercati europei hanno, purtroppo, la tendenza a fluttuare in modo imprevedibile, anche se alcune nazioni, come l'Olanda, saranno meno influenzate da queste spiacevoli variabili. In alternativa, si possono sempre stabilire rapporti commerciali locali con i nativi o i rappresentanti di altre potenze (se siamo in amicizia con loro).

Lentamente, i nostri fragili insediamenti iniziali si "irrobustiranno", consentendo una politica coloniale più aggressiva (contro i nativi stessi e/o contro le altre potenze), mentre, parallelamente, i rapporti con l'Europa si deterioreranno sempre di più. Inevitabilmente, arriverà il momento in cui il nostro fiorente impero sarà costretto a recidere i contatti con la madrepatria – con conseguente reazione militare di quest'ultima per riconquistare le terre "ribelli". Se sapremo sopravvivere a questa prova del fuoco, e a fondare una nuova nazione prima degli altri contendenti, avremo vinto la partita.

Colonization farà vela verso i nostri PC (inclusa una versione italiana) entro i primi mesi dell'autunno 2008. Non abbiamo dubbi sul fatto che, grazie alla sua giocabilità immediata, unita a un grande numero di variabili e di strategie, e al fascino dell'epoca storica, non farà fatica a colonizzare i nostri hard disk, restandoci per molto tempo.



NUOVI MONDI

Essendo basato sullo stesso motore di *Civilization IV*, il nuovo *Colonization* ne mantiene anche le caratteristiche di "moddabilità": i fan potranno creare nuove mappe, unità, "regole" di gioco e altre varianti, oltre a modificare il materiale già esistente. Mentre andiamo in stampa, però, non è ancora noto come Firaxis intenda limitare tali opzioni in modo che i risultati restino entro lo "spirito" del gioco (ovvero: niente possibilità di ricercare armi nucleari da usare contro gli avversari). Sarebbe bello vedere Mod che ricostruiscono altri momenti e altre nazioni del periodo coloniale, come l'espansione portoghese e tedesca in Africa ed Estremo Oriente, oltre, naturalmente, alla lotta per il controllo di regioni come l'India.

MATERIE PRIME E BENI FINITI

In *Colonization*, il cuore dello sviluppo è il commercio, non la guerra (anche se qualche conquista non farà male). Gli insediamenti producono due tipi di merci commerciabili: materie prime (cotone, zucchero, tabacco, ecetera) e beni finiti; questi ultimi derivano dalla lavorazione delle materie prime, e valgono molto di più (per esempio, il prezzo di commercio di un buon sigaro sarà sensibilmente superiore a quello di semplici foglie di tabacco). Per realizzare beni finiti, però, sarà dapprima necessario costruire nell'insediamento le strutture adatte, quindi procurarsi (oltre alle materie prime necessarie – che, in casi disperati, potremo addirittura importare dall'Europa) coloni esperti nella loro fabbricazione. L'investimento monetario iniziale sarà, quindi, molto elevato.

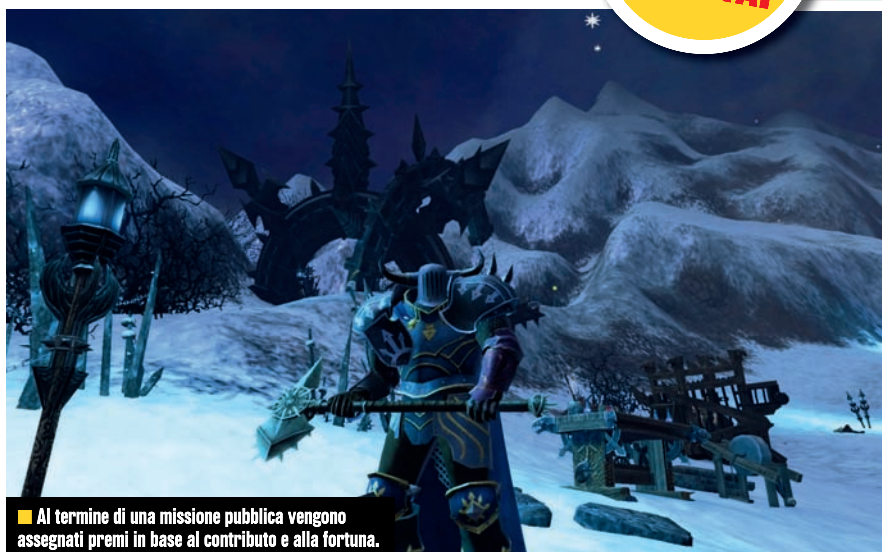
ISTANTANEA SU: *WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Mythic Entertainment
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, 15 GB HD, Windows XP/Vista, connessione a Internet
- **Internet:** www.war-europe.com
- **Nei Negozi:** Settembre 2008
- **Perché aspettarlo:** L'universo di "Warhammer Fantasy" unito all'esperienza di Mythic nei MMORPG e nel RvR sono gli ingredienti per un ottimo titolo. Quello che abbiamo visto durante la fase Beta ci è piaciuto; ci sono ancora diversi aspetti da approfondire, che non mancheremo di illustrarvi nell'ormai prossima recensione.



Una volta catturato un obiettivo RvR, dovrete aspettare qualche minuto prima di prenderne definitivamente possesso.

ABBIAMO GIOCATO LA BETA!



Al termine di una missione pubblica vengono assegnati premi in base al contributo e alla fortuna.

MISSIONI PUBBLICHE

Avventurandovi per le lande di *Warhammer Online*, vi ritroverete spesso nel bel mezzo di una missione pubblica: si tratta di quest su larga scala cui possono prendere parte tutti i giocatori che si trovano nella zona interessata, senza bisogno di formare un gruppo. La fase più ardua è, ovviamente, l'ultima, che generalmente vede l'arrivo di un nemico Eroe, magari accompagnato da diversi scagnozzi – la collaborazione tra i partecipanti è la chiave per la vittoria. Al termine di una missione pubblica, apparirà una classifica, ordinata secondo la quantità di punti guadagnati dai partecipanti – chi ha contribuito di più sarà ricompensato di conseguenza, anche se questo sistema non sembra funzionare in modo impeccabile tutte le volte. Successivamente, un tiro di dado automatico assegnerà un ulteriore punteggio, da sommare al precedente, che determinerà la posizione definitiva: un sacchetto con un oggetto da scegliere sarà il premio per chi si ritroverà nei primi posti. Insomma, partecipare a questo tipo di missioni è più che consigliato, dato che riceverete esperienza, qualche oggetto, ma soprattutto l'Influenza: ogni capitolo (che consta di 3 missioni pubbliche) permette di accumularne fino a 3 barre, con una ghiotta ricompensa da selezionare.

WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

Reami pronti alla battaglia, le ostilità scoppiano a settembre!

UN GRUPPO PER TUTTI

A volte, cercare un gruppo con cui svolgere le missioni può rivelarsi un'attività che richiede fin troppo tempo. *Warhammer Online* cerca di ovviare al problema con un sistema semplice e funzionale: un party appena formato è in modalità "aperta" (opzione modificabile in qualsiasi momento), e chiunque voglia entrarvi deve semplicemente aprire l'apposita finestra e scorrere la lista dei gruppi.

DOPO una lunga attesa, fatta di informazioni a non finire ed eventi organizzati, Mythic, un po' a sorpresa, ha deciso di annunciare al mondo la data di pubblicazione di *Warhammer Online: Age of Reckoning*, uno dei MMORPG più attesi di questo 2008.

Dal 18 settembre, tutti i curiosi, così come gli appassionati del celebre wargame targato Games Workshop, potranno mettere le mani sul titolo che fa della lotta tra reami (RvR) il proprio cavallo di battaglia. *Dark Age of Camelot*, un MMORPG basato su questa meccanica, ha rappresentato una tappa fondamentale nell'evoluzione del genere, guadagnandosi un posto nei cuori di molti grazie a idee efficaci e ben implementate, divenendo così il motivo di maggior orgoglio per i ragazzi di Mythic. È proprio partendo da questa solida base che la software house ha sviluppato *Warhammer Online*, naturalmente predisposto al Reame contro Reame. Come gli appassionati delle miniature ben sapranno, ci sono due principali fazioni, Ordine e Distruzione, suddivise in 6 razze: Nani, Impero, Alti Elfi, Elfi Oscuri, Caos e Pelleverde. Abbiamo avuto modo di provarle nella Beta di *Warhammer Online* per un lungo periodo, osservando l'affinarsi delle meccaniche di gioco grazie al succedersi di corposi aggiornamenti. Ognuno di questi eserciti ha una nemesi, un nemico principale contro cui combattere fin dal principio: per i Nani sono i Pelleverde, per esempio. Tale "suddivisione" non è solo teorica, ma si riflette nella composizione del mondo di gioco, in cui ognuna di queste "coppie" occupa una zona a sua volta divisa in 4 mappe posizionate in successione. I Nani cominceranno nel loro Tier 1, per poi spostarsi al secondo appena raggiunto il giusto livello, e così via. Parallelamente (nel vero senso della parola), i Pelleverde faranno lo stesso, muovendosi in una zona confinante, separata solo dal territorio RvR. Quest'ultimo è il campo di battaglia e, una volta varcato il confine, sarete alla mercé del nemico (e viceversa), potendo conquistare o difendere le fortezze e altri obiettivi. *Warhammer Online* è un titolo che invoglia a fare gruppo, anzi lo richiede. Un giocatore solitario che si aggira in RvR sarà spesso carne da macello (lo abbiamo imparato a nostre spese), mentre un solido gruppo potrà fare la differenza, avanzando compatto verso gli avversari.

Gli obiettivi da conquistare sono difesi, oltre che da giocatori in carne e ossa, anche da truppe controllate dall'Intelligenza Artificiale: campioni ed eroi, ovvero dei Personaggi non Giocanti (PNG) decisamente coriacei, quasi impossibili da uccidere senza un supporto adeguato. Una volta eliminati, la bandiera o la fortezza divengono possesso della propria fazione, premiando coloro che hanno partecipato all'assalto con dei punti necessari per salire di livello. Non si tratta della normale esperienza acquisibile uccidendo mostri o completando missioni. La progressione relativa al RvR, infatti, è gestita dai livelli Renown (80 in totale), che permettono di sbloccare nuovi titoli, comprare equipaggiamento presso appositi mercanti e altro ancora.



Battaglie che coinvolgono decine di giocatori sono all'ordine del giorno.







Altdorf è realizzata con cura: camminare per le sue strade è un piacere.



Nelle zone RvR sono presenti diverse bandiere, conquistabili dalle due fazioni.

LE CAPITALI

Dopo il recente annuncio sulla riduzione delle capitali da 6 a 2, molti appassionati hanno protestato, indispettiti da un taglio a loro parere eccessivo. Le meccaniche che riguardano la conquista delle città sono state modificate e, almeno sulla carta, sembrano comunque funzionare. Per arrivare alle porte di Altdorf o della Città Inevitabile è ora necessario prendere il controllo di due delle tre grandi fortezze poste agli apici delle zone Tier 4; i territori precedentemente acquisiti saranno contrassegnati da un lucchetto – una fazione dovrà quindi assicurarseli tutti fino alla fortezza. La capitale diverrà così contestata, e attaccanti e difensori dovranno completare particolari obiettivi, uccidere gli avversari, svolgere missioni, fino a che una delle due fazioni non otterrà il maggior numero di Punti Vittoria. Se i difensori riusciranno in quest'impresa, gli attaccanti verranno respinti e la città sarà salva. In caso contrario, gli attaccanti avranno accesso a missioni pubbliche e dungeon, fino ad arrivare allo scontro finale: la battaglia contro il Re.



SU COL MORALE!

Morali e Tattiche rappresentano un ulteriore livello di personalizzazione nel sistema di combattimento di *Warhammer Online*. Le prime possono potenziare temporaneamente il personaggio, colpire gli avversari con diversi effetti e altro ancora; hanno 4 slot dedicati e sono attivabili riempiendo una barra durante gli scontri. Essendo posizionate una di seguito all'altra, per utilizzare la quarta dovrete aspettare un po' di tempo, mentre la prima sarà disponibile quasi immediatamente. Le Tattiche, invece, garantiscono bonus sempre attivi, da scegliere e posizionare in apposite caselle. Attenzione, però: non è consentito modificarle durante il combattimento.

Conquistare gli obiettivi RvR non è (fortunatamente) una pratica fine a se stessa; contribuirà, infatti, a incrementare l'influenza della propria fazione sulla zona, in modo da controllarla. I benefici sono tangibili: dei bonus all'esperienza, ma, soprattutto, la possibilità di assaltare la capitale nemica. Non abbiamo avuto modo di assistere a un attacco di questo genere, ma si tratta di contenuti già presenti e testati in fasi precedenti. In origine, le capitali previste erano 6, ma recentemente il tutto è stato ridimensionato ad Altdorf e la Città Inevitabile, che diventano così l'obiettivo ultimo delle due fazioni. Ad arricchire l'offerta ci pensano gli scenari, completamente istanziati (ovvero, separati dal resto del mondo, creati in copia per un certo numero di partecipanti) e accessibili cliccando sul pulsante con il simbolo di "Warhammer", posto proprio accanto alla minimappa. Anch'essi contribuiscono a incrementare il controllo sul territorio, particolare che li rende utili ai fini della conquista finale. Oltre all'aspetto puramente RvR, *Warhammer Online* offre numerose missioni da svolgere per arrivare al massimo livello, il quarantesimo. Anche in questo caso, il titolo Mythic dà il meglio se giocato con un gruppetto di persone, utile a completare le missioni pubbliche e a spezzare la monotonia, essendo sempre in forze per attaccare qualche succulento obiettivo avversario.

> "*WARHAMMER ONLINE* INVOGLIA A FARE GRUPPO, ANZI LO RICHIEDE"

In attesa di provare la versione definitiva di *Age of Reckoning*, possiamo affermare di essere rimasti piacevolmente colpiti dall'esperienza vissuta durante la fase Beta. Restate con noi, per scoprire le considerazioni e i giudizi finali nella recensione.

Antonio Colucci

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **Casa:** Activision/ Blizzard
- **Sviluppatore:** Blizzard
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 800 MHz, 512 MB RAM, scheda 3D 32 MB, 10 GB di spazio su HD, connessione Internet a Banda Larga
- **Internet:** www.wow-europe.com/wrath/
- **Nei Negozi:** Fine 2008
- **Perché aspettarlo:** Chi non ha mai giocato a *World of Warcraft* non ha alcun motivo preciso per aspettare quest'espansione. Tutti gli altri (e parliamo di circa 12 milioni di altri) troveranno in *Wrath of the Lich King* svariate scuse per rimanere nuovamente incollati al computer giorno e notte.



ABBIAMO GIOCATO LA BETA!

Signore e signori, ecco a voi Mangiacapre, il nostro Death Knight in sella al suo fido Deathcharger. E una nuova vita (?) è iniziata.

IL CALENDARIO

Una delle scelte più intelligenti, da parte di Blizzard, è stata quella di fornire ai giocatori del suo MMORPG la possibilità di modificare l'interfaccia di gioco a proprio piacimento. Nel corso degli anni (*WoW* è sul mercato ormai da quasi quattro anni), questa pratica è andata ben oltre la personalizzazione dei pulsanti sullo schermo. Intere comunità di appassionati hanno creato importanti modificatori per l'interfaccia base del gioco. Tali Mod (questo il nome usato dagli affezionati) sono spesso serviti a Blizzard per i miglioramenti "ufficiali" continuamente apportati al gioco tramite patch. In *Wrath of the Lich King*, i giocatori potranno utilizzare un comodo calendario per organizzare raid, battleground e altro con la propria gilda o i propri amici, sulla falsariga di quanto avviene con strumenti quali Google Calendar. Anche questa succosa novità prende spunto da diversi Mod che, in passato, ovviavano a tale mancanza dell'interfaccia originale del gioco.



WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING

Ancora pochi mesi e il tempo libero di oltre dieci milioni di persone sarà di nuovo ipotecato per diversi anni.

LE PRINCIPALI NOVITÀ, IN BREVE

Le novità che *WotLK* introdurrà in *WoW* non sono innumerevoli, ma è difficile descriverle tutte in due pagine. Per comodità, ecco un veloce elenco di ciò che ci aspetta:

- **Tutti i personaggi potranno raggiungere il livello 80 (il massimo livello consentito in *The Burning Crusade* era il 70).**
- **Tutte le professioni, principali e secondarie, arriveranno a un massimo di 450 punti abilità (375 in *TBC*).**

NELLO scorso numero di GMC, vi abbiamo presentato, a grandi linee, alcune delle novità che saranno introdotte in *World of Warcraft* dalla prossima espansione del MMORPG Blizzard, *Wrath of the Lich King*.

Questo mese, dopo aver avuto modo di giocare la Beta di *WotLK*, cercheremo di fornire qualche dettaglio in più su alcuni dei nuovi aspetti del gioco. Come sanno i lettori più attenti, la nuova espansione di *WoW* offrirà una classe giocabile e un continente da esplorare inediti e la possibilità, per tutti i personaggi (che siano preesistenti o di fresca creazione), di raggiungere il livello 80.

Cominciamo a dare uno sguardo ravvicinato alla nuova classe giocabile, il Death Knight, che vanta un primato non indifferente all'interno di *WoW*. Si tratta, infatti, della prima Hero Class disponibile. Ciò significa che non sarà possibile scegliere il Death Knight (DK) come classe per un personaggio di primo livello. Tutti i DK, infatti, vengono creati (per motivi legati all'articolata trama della saga di *Warcraft*) dal Lich King in persona e iniziano la propria carriera dal livello 55, in un territorio (anche questo inedito e disponibile con l'espansione) adiacente alle già conosciute Eastern Plaguelands.

Come già scritto nell'anteprima del mese scorso, però, sarà possibile giocare un DK solo se nel proprio account è già presente un altro personaggio di livello 55 o superiore. Incuriositi da quella che è forse la più grande novità di *WotLK*, sia in termini di trama, sia di gioco vero e proprio, abbiamo provato a creare il nostro personalissimo "Cavaliere della Morte", per sciogliere, gioco alla mano, alcuni dei dubbi che ci attanagliavano fin dai primi annunci di Blizzard in merito.

Conoscendo il gioco fin nei suoi minimi particolari, infatti, ci si chiedeva quale potesse essere la sensazione nel cominciare un nuovo personaggio da un livello così avanzato (prima dell'uscita di *The Burning Crusade*, il livello massimo raggiungibile era il 60), con tante abilità da padroneggiare e svariati talenti da scegliere, tutti in una volta. Inutile dire che Blizzard è riuscita a stupirci anche in questo caso.

Le prime ore di gioco con un DK sono in tutto e per tutto assimilabili a quelle spese con un personaggio appena creato, di qualunque altra classe. I talenti (che vanno a costituire la specializzazione di una classe e che, per tutti gli altri personaggi, sono disponibili dal livello 10 in poi, uno per livello) vengono assegnati al DK gradualmente, uno per ogni quest svolta, in modo da permettere al giocatore di decidere con calma quali parametri incrementare. Lo stesso vale per le abilità di base. Un Warrior o un Mage di livello 55, per fare un esempio, hanno un libro di abilità già molto pieno e complesso, che sarebbe difficile da gestire per un giocatore che si ritrovasse in mano un personaggio in uno stadio già così avanzato.

ACHIEVEMENT UNLOCKED!

Li ha "inventati" Microsoft per il suo LIVE (Xbox e Games for Windows), li ha esportati Valve nel suo Steam, li ha trapiantati Sony nel suo PlayStation Network e, in occasione di *Wrath of the Lich King*, li introdurrà anche Blizzard in *World of Warcraft*. Stiamo parlando degli Achievement, ovvero degli obiettivi raggiunti dai giocatori nel gioco e resi pubblici grazie a vari sistemi, allo scopo di tenere sott'occhio tutti i risultati conseguiti e, perché no, vantarsene un po' con gli amici, sulla base di una documentazione ufficiale (per cui occhio, d'ora in poi, a pronunciare frasi tipo "ah, sì, quel boss lo uccido tranquillamente"). In *World of Warcraft*, la schermata degli Achievement (ovvero, la versione Blizzard della Gamercard di Xbox LIVE) è curatissima e dettagliata. Gli obiettivi, già raggiunti o ancora da raggiungere sono catalogati per genere (Quest, PvP, Dungeon, Reputazioni, eccetera) e, nella maggior parte dei casi, mostrano un comodo indicatore di progresso. Uno degli Achievement di *WoW*, per esempio, richiede il completamento di 1500 quest. Cliccando sulla scheda dell'obiettivo in questione, sarà possibile controllare quante quest mancano al conseguimento dell'obiettivo: molto comodo. Oltre all'ovvio catalogo degli Achievement, la scheda apposita presenta una nutrita sezione di Stats, ovvero di dati sulla carriera del personaggio.





Le ricompense delle primissime quest di *WotLK* non vi faranno gridare al miracolo, se il vostro personaggio ha già un discreto equipaggiamento. Ma intorno al livello 75, la musica potrebbe cambiare.



Per poco più di 12 gold sarà possibile cambiare taglio di capelli e apportare qualche altro tipo di modifica al look del proprio personaggio.

Per il Death Knight, le cose sono state gestite diversamente. Al livello 55, il DK ha a disposizione poche abilità: il giocatore potrà così fare pratica con queste, prima di impararne di nuove, livello dopo livello. La cosiddetta "curva di apprendimento" del DK, insomma, ci è sembrata eccellente, rinnovando il nostro interesse in una classe che sarà tra le più sfruttate dai giocatori di *WoW*. E non solo per il fattore novità (come descritto un mese fa, il DK è in grado di usare la magia, ma non tramite la classica barra del Mana cui siamo abituati, bensì attraverso il potere delle rune, con un meccanismo che ricorda per certi versi la Rage del Warrior o la Energy del Rogue), ma anche per il ruolo pensato da Blizzard per la sua prima Hero Class. Il DK, infatti, andrà ad affiancare Warrior, Druid e Paladin nell'arte del tanking, ovvero nel ruolo di tenere a bada i mostri, specialmente all'interno dei dungeon più pericolosi, mentre i compagni di party si occupano di danneggiarli.

Chiaramente, specializzare il proprio DK come tank sarà una scelta del giocatore (come per ogni altra classe, infatti, anche il DK ha tre diversi "alberi" di talenti, che nella fattispecie sono: Blood, Frost e Unholy), ma aspettatevi di vedere molti Death Knight "tankare" nelle pericolose istanze di *WotLK*. Durante la nostra prova, abbiamo scoperto con piacere che una delle prime quest del DK porta all'acquisizione, gratuita, di una mount (cavalcatura). Nella fattispecie, di un Deathcharger veloce quanto una mount che per le altre classi è sempre stata disponibile dal livello 60 in poi, ottenibile per svariate centinaia di gold. Non male per un personaggio appena creato.

"BLIZZARD È RIUSCITA A STUPIRCI DI NUOVO"

A proposito di mount, come ben sa chi ha giocato sia *WoW*, sia l'espansione *The Burning Crusade*, per i personaggi di livello 70 era possibile utilizzare mount volanti nei territori delle Outland. Esistono quindi ormai milioni di giocatori abituati a spostarsi, volando, all'interno del gioco. Ora, ci sono due notizie: una buona e una cattiva. Prima la cattiva: in Northrend (il continente inedito introdotto con *Wrath of the Lich* King) non sarà possibile utilizzare mount volanti. La buona: al livello 78 sarà possibile, tramite una serie di quest, sbloccare l'abilità di cavalcare mount volanti in territori innevati (quindi, in Northrend). A quel punto, tutte le cavalcature precedentemente collezionate, così come quelle introdotte dalla nuova espansione (e ce ne sono di divertentissime!) saranno utilizzabili tranquillamente sia nelle Outland, sia in Northrend.

Northrend, già. Il terribile e freddo continente che fa da casa al Lich King sarà il territorio dove i giocatori trascorreranno i loro prossimi 10 livelli. Nella nostra prova non siamo riusciti, chiaramente, a esplorarlo per intero (un'espansione di *WoW* è più vasta e longeva di un grosso GdR quale *Oblivion*, per fare un esempio), ma la prima impressione è stata più che positiva, anche se ricordiamo con maggiore entusiasmo le novità offerte, in questo senso, dall'introduzione delle Outland con *The Burning Crusade*.

Obiettivamente, considerando la qualità della precedente espansione, era difficile fare di meglio, anche per una software house molto attenta come Blizzard. C'è da considerare il fatto che gli anni cominciano a farsi sentire anche per un prodotto curato come *WoW*, soprattutto dal punto di vista grafico. Ciò nonostante, comunque, è impossibile non sottolineare come i nuovi territori (Northrend si divide in nove diverse regioni) stimolino la voglia di accumulare punti esperienza con i propri personaggi, considerando anche il fatto che proprio il "livellaggio" è sempre stato uno dei maggiori fattori del fascino di *World of Warcraft*.

Rimanete sintonizzati su GMC, perché possiamo garantirvi che quelle descritte in queste due pagine non sono che una piccola parte delle novità in arrivo con *Wrath of the Lich King*.

Ualone GIOCHI COMPUTER

- Per chi ha un personaggio di livello 55 o superiore, sarà disponibile la prima Hero Class: il Death Knight, che nasce direttamente come personaggio di livello 55.
- Northrend è il continente che andrà ad aggiungersi ai preesistenti Azeroth, Eastern Kingdom e Outland, permettendo ai personaggi dal livello 68 in su di affrontare nuove quest, esplorare nuovi territori, sconfiggere nuove creature e visitare nuovi e pericolosissimi dungeon.
- Il numero massimo di giocatori richiesti per affrontare istanze raid rimane di 25 unità, come in *TBC*, ma ciascuna istanza raid potrà essere giocata anche in 10 (la difficoltà sarà, in questo caso, più bassa e le ricompense meno gustose, un po' come già visto con la differenza tra dungeon normali o eroici in *TBC*).
- Tutte le cavalcature (e gli animali da compagnia) posseduti da un giocatore non occuperanno più spazio prezioso nell'inventario: saranno collezionati nella loro apposita schermata.
- La nuova professione, Inscription, permetterà di creare glifi che andranno a migliorare le abilità dei giocatori.
- Un comodo calendario permetterà ai giocatori di gestire meglio le attività di gilda o di gruppo.
- Inizialmente, non sarà possibile usare cavalcature volanti in Northrend. Queste si renderanno disponibili a partire dal livello 78, tramite quest. A partire da quel momento, sarà possibile volare in Northrend e nelle Outland con nuove cavalcature volanti o con quelle già in proprio possesso.
- Sarà introdotto in *WoW* un sistema di Achievement simile a quello di Xbox LIVE.
- Nuovi talenti e abilità andranno a modificare pesantemente tutte le classi di *WoW*, cambiando gli equilibri sia nel PvE, sia nel PvP.



LA SFIDA PIÙ GRANDE

Secondo alcuni, la "sfida più grande" è la vita. Aggiungiamo che, secondo altri, la vita è a sua volta "il gioco più grande" e otterremo un curioso risultato: progettare un gioco che mantenga le sue qualità di coinvolgimento e immediatezza, e, al tempo stesso, insegni qualcosa di utile è un'impresa disperata! Ma è il caso di essere così pessimisti? **Vincenzo Beretta**, viaggiando tra letteratura, attività ricreative per la scuola e arte videoludica, scopre realtà nascoste e interessanti.



NEL 1947, lo scrittore inglese di origini sudafricane J.R.R. Tolkien (autore de "Il Signore degli Anelli"), nel suo saggio "Sulle Fiabe" (oggi contenuto nella raccolta "Il Medioevo e il Fantastico" edita da Luni Editrice, 2000) scriveva: "Nella prefazione al 'Lilac Fairy Book' [lo scrittore Andrew Lang] fa riferimento ai noiosi racconti degli autori del suo tempo, i quali 'cominciano sempre con un ragazzino o una ragazzina che escono e incontrano le fatine delle primule, delle gardenie e dei fiori di melo [...]. Queste fatine cercano di essere divertenti, e non ci riescono; o cercano di fare la predica e ci riescono perfettamente...'".

Qualche riga dopo, Tolkien aggiungeva: "Ma la faccenda ebbe inizio [...] molto prima del XIX secolo, e già molto tempo fa riuscì a essere tediosa, perlomeno producendo quel tedio che si ha cercando di essere divertenti e fallendo lo scopo".

Ai tempi di Tolkien e Lang non c'erano i videogiochi, eppure è nostra opinione che i due colleghi scrittori abbiano sottolineato un problema universale e senza tempo: la caratteristica e pericolosa illusione, da parte di genitori, educatori e istituzioni, che un'occasione di svago possa essere trasformata in una sorta di "cavallo di Troia" entro il quale infilare qualche "importante predica" – o, più semplicemente, un'occasione di "istruire e far apprendere". Il risultato, dal momento che assai di rado chi va in cerca di svago è stupido, sarà quasi inevitabilmente un'istantanea fuga verso il PC con *World of Warcraft* o la copia de "Il Signore degli Anelli" più vicini.

Eppure, una semplice occhiata al dizionario sotto la voce "Gioco" non manca mai di includere una descrizione più o meno di questo tipo: "Seppure il loro scopo sia di fornire intrattenimento e divertimento, (i giochi) spesso riescono a raggiungere anche notevoli risultati educativi. Nella prima età con i giochi basati su forme, lettere e colori, nei periodi successivi con l'esercizio della memoria [...], con l'invito al ragionamento [...] e l'apprendimento di alcune realtà" (it.wikipedia.org/wiki/Gioco).

Né la nostra quotidiana esperienza di videogiocatori contraddice questo fatto. Chi tra noi, al termine di una sessione al PC, non si è mai accorto di avere fatto un'esperienza; di essersi alzato dalla sedia con, nei propri pensieri, del nuovo materiale di riflessione scaturito proprio dai contenuti del gioco in sé (magari *Stronghold: Crusader* o *Planescape: Torment*)? È dunque possibile creare "giochi capaci di educare" senza che essi inducano quel "tedio" giustamente flagellato da Tolkien? E, se sì, cosa possono insegnarci le esperienze recenti e meno recenti a riguardo?

INTERESSE, GIOCO, APPRENDIMENTO

In linea molto generale, possiamo dividere le opportunità di "apprendere giocando" in due categorie: apprendimento volontario e apprendimento involontario. Nel primo caso, abbiamo una persona che, per varie ragioni, s'interessa a un certo argomento e desidera approfondirne la conoscenza.

Se, un tempo, aveva a sua disposizione solo libri e documentari, oggi questa persona può fare riferimento anche ai giochi (sia da tavolo, sia per PC). L'importante differenza tra i giochi e gli altri

LA MIA CASA

Will Wright ha confermato che alcuni psicologi specializzati nei problemi dell'infanzia utilizzano *The Sims* quale strumento per analizzare i problemi dei loro piccoli pazienti. I dottori lasciano giocare liberamente i bambini, senza interferenze, e osservano se dal modo con cui gestiscono i personaggi e le loro relazioni possono emergere indizi utili a identificare i loro problemi. "Il gioco può essere considerato come l'equivalente di un foglio di carta bianco", dice Wright, "in tre dimensioni, e sul quale il bambino non solo 'disegna' la sua famiglia e i suoi conoscenti, ma li fa interagire, li manipola... In un certo senso, si va oltre il semplice disegno". È un settore ancora agli inizi, ma i risultati sembrano essere incoraggianti, e non è escluso che, in futuro, vedremo applicazioni più mirate e sofisticate anche nel campo della psicologia.





Giochi con ambientazioni "senza tempo", come *The Settlers*, sono adatti a chi non vuole rinunciare a un pizzico di fantasia e immaginazione nelle proprie partite.

E LA KAMCHATKA?

"Chi legge un libro", ha notato un appassionato di Storia, "generalmente tende ad assumere un'aria di sufficienza verso i grandi errori diplomatici e militari avvenuti nei secoli. Come hanno fatto a scatenare questo conflitto inutile? ci si chiede con il senno di poi. Poi, gioco a *Hearts of Iron II* e, magari, con l'Italia, mi trovo inguaiato in Turchia *peggio* di quanto capitò storicamente al nostro Paese con la Grecia. E non posso fare altro che dirmi 'Lì per lì, sembrava una buona idea...'. Chissà a quanti altri personaggi storici sarà passata in mente la stessa frase". Incidentalmente, notiamo noi, senza il famoso "Risiko", quanti di noi saprebbero dell'esistenza della penisola russa resa popolare dal gioco?

"Gli adulti cercano, nelle simulazioni realistiche, l'opportunità di sperimentare in pratica quanto appreso dai libri"



Gli utenti Internet di lingua inglese godono di siti come "Top 100 Interactive Educational Games" dedicati ai bambini dai 6 ai 12 anni – iniziative ancora distanti per il nostro Paese.

strumenti di apprendimento è che i primi sono "interattivi", ovvero consentono all'utente non solo di assimilare una grande quantità di nozioni su un certo argomento, ma (se ovviamente il gioco è fatto bene) di metterle in pratica attraverso la sperimentazione personale – non importa se il programma simula il governo di una nazione o le attività di un singolo pilota impegnato in un combattimento aereo.

Chi cerca una simulazione "realistica", però, in genere lo fa con lo spirito di chi è alla caccia di un libro o un documentario che affrontano un determinato argomento in modo approfondito: il lavoro di ricerca da parte di chi realizza il programma, e il livello di dettaglio preteso da chi ne fruisce implicano una certa complessità nel risultato finale. Quest'ultimo, di conseguenza, diventa poco accessibile al "grande pubblico". Certo, è possibile continuare a tracciare il nostro parallelo con altri media e, come esistono sofisticati testi sulla Seconda Guerra Mondiale di autori quali David Glanzt a fianco di software come *Hearts of Iron II*, così, per chi desidera accostarsi a questo importante periodo storico per la prima volta, sono disponibili volumi più accessibili come le opere di Raymond Cartier, accanto a giochi che consentono di ricostruire il conflitto nelle sue linee generali in una o due serate (*Gary Grisby's World at War* di Matrix Games).

Come abbiamo scritto, però, tutto ciò implica comunque un interesse di partenza da parte del giocatore verso un certo argomento. Tale interesse, se escludiamo alcuni rari casi (e alcuni argomenti specifici) è, in generale, assente presso i giocatori più giovani, come i bambini. Oggi, molti educatori appoggiano la teoria che, nel gioco, il bambino preferisce muoversi in un mondo tutto suo, in cui "l'interesse" deriva in parte dalle idee che scaturiscono dalla sua fantasia. Questo significa che i giovanissimi sono distaccati dalla realtà? Niente affatto! Ciò che il bambino non desidera, semplicemente, è essere legato nel gioco ad avvenimenti e realtà particolari, e già esistenti, in quanto tali "qualità" lo costringerebbero a rinunciare alla possibilità di fantasticare. La soluzione è, in termini teorici, molto semplice...

SCATOLE DI SABBIA

Nel gioco, un bambino tende a cercare due cose: l'esplorazione e la sfida. La prima può essere riassunta nella domanda "cosa succederebbe se...?" e nella successiva messa in pratica dell'idea scaturita dalla sua fantasia (attività che, nei casi più estremi, può concludersi con il gatto di casa con la coda in fiamme o improvvide esplosioni in solaio); la seconda è la partecipazione a qualche tipo di competizione (spesso con amici, ma talvolta anche con compagni immaginari, o anche sfide contro sé stessi) durante la quale il bambino è stimolato a trovare nuove strategie – magari attraverso, una volta di più, la sperimentazione e l'esplorazione.

Per tali ragioni, secondo molti pedagogisti, i bambini non sono tanto interessati al "fatto reale", quanto alla sua idea generale. Quando un piccolo costruisce, per esempio, un castello di sabbia, egli parte dall'idea di "castello", ovvero di fortilizio, ma poi la esplora in modo del tutto personale. Magari, simulando una battaglia con i soldatini, si accorge che se una cinta di mura viene abbattuta, il castello non ha più difese, quindi lo riprogetterà con più cinte e bastioni. Potrebbe, in base alle sue inclinazioni, chiedersi come vive la gente nel castello, e collocare nel suo modello pozzi, strade fatte con sassolini, aree dedicate ai cavalli e così via. È questo che alcuni definiscono "apprendimento involontario". Una volta completata tale fase, sarà proprio l'interesse sviluppato nel frattempo a spingerlo a comprarsi, magari, un bel libro sui veri castelli del Medioevo, ricco di informazioni e illustrazioni, e a trasformare ciò che è nato come un gioco in un interesse che potrebbe durare per tutta la vita. Ovvero, la catena di passaggi che in un adulto viene rappresentata come "interesse – gioco – apprendimento" vede

Giochi come *Stronghold: Crusader* pongono il giocatore nei panni dell'architetto di un castello medievale.

UNA CIVILTÀ DISTRUTTA

"Gioco ai giochi strategia da quando avevo dieci anni, sono appassionato di storia militare, e quindi di wargame, da quando ho iniziato le scuole superiori. Ma non è stato un wargame a insegnarmi il significato di una guerra", ci racconta Carlo P., di 40 anni. "Era il 1992. In casa era arrivato il nostro primo PC, e mio padre ci aveva installato *Sid Meier's Civilization*. Iniziai subito a giocarci e, dopo avere appreso il gioco, la mia prima partita 'vera' fu con gli americani. Dividevo un continente con gli Aztechi, a sud, e intorno al 1600 mi assalirono. Fu una guerra lunga, interminabile; avrebbe dovuto essere un momento emozionante del gioco, e inizialmente lo fu. Poi mi accorsi di quanto stava accadendo: centri urbani devastati, sviluppo culturale interrotto, economia votata alla distruzione del nemico – con una quantità incredibile di denaro e potenza di sviluppo che, invece di essere convertita in crescita produttiva, veniva investita in unità il cui scopo era sopravvivere sulla mappa per pochi turni. Alla fine "vinsi": ma a quale prezzo? La mia popolazione era allo stremo, il progresso interrotto... quanto costruito in ore e ore di gioco, nelle città, era in gran parte stato spazzato via. Osservando le macerie del mio "vittorioso" impero, mi domandai dove fosse questa vittoria. È una cosa che, posso dire, mi è rimasta dentro ancora oggi. La nostra generazione non ha mai sofferto le lunghe conseguenze di una guerra vera, eppure un gioco ha saputo insegnarmele. Ogni volta che scoppia un conflitto in una qualche parte del mondo, di solito accompagnato da questa o quella propaganda, mi basta pensare a quella partita di tanti anni fa, per vedere le cose subito in modo diverso".



UN COMPUTER COME MASTER

I primi, riusciti esperimenti nel settore dei giochi di ruolo progettati a fini addestrativi sono stati compiuti dall'Esercito degli Stati Uniti. Una collaborazione tra l'US Army, l'Istituto per la Tecnologia Creativa dell'Università della California del Sud, e la Paramount Pictures ha già portato alla realizzazione di "simulatori di crisi" mirati a preparare varie figure dell'esercito ad affrontare situazioni inaspettate. Ma perché il coinvolgimento di uno studio cinematografico come la Paramount? La risposta è "la necessità che la situazione di crisi sia supportata da una buona storia", ovvero che colui che utilizza il programma non si senta all'interno di una simulazione "sterile", ma di un'ambientazione realistica, ricca di stimoli (che possono aiutare, ma anche distrarre), e con obiettivi verosimili che, al termine dell'addestramento, diano un "senso di conseguimento", sia pure virtuale. Proprio come in un buon gioco di ruolo.

nel bambino un'inversione delle prime due tappe: "gioco – interesse – apprendimento".
Si tratta di un punto fondamentale, che deve essere compreso appieno nel momento in cui si utilizza un videogioco come strumento educativo. Immaginiamoci un bambino affascinato da una partita a *The Settlers*, che sta, per l'appunto, "guardando cosa succede" se si mandano i piccoli protagonisti a tagliare la legna in un bosco, e poi cosa si potrà fare con tale materia prima... quand'ecco arrivare una benintenzionata, ma ingenua educatrice, che subito se ne esce con la malaugurata frase "E grazie a questo gioco impareremo come viveva la gente nel Medioevo!". Come notavamo all'inizio, basterà una "gaffe" di questo tipo per far sì che il bimbo, fino a un attimo prima coinvolto da quanto accadeva sullo schermo, si trasformi davanti agli occhi attoniti della maestra in un puntino in fuga verso l'orizzonte (e purtroppo, la tendenza generale, almeno nel nostro Paese, è ancora quella di cercare di trascinare il gioco, urlante e scalciante, verso una qualche forma di "strumento educativo" – mancando la comprensione che un gioco di qualità *già in sé* è un importante strumento educativo).
È l'altro stimolo, la competizione (intesa in senso positivo), a favorire invece l'apprendimento attivo vero e proprio: dal nascondino, alla gara con le biglie, a giochi da tavolo come il "Trivial Pursuit", sono dozzine gli esempi in cui le menti più giovani devono elaborare strategie, imparare le leggi basilari della natura e accumulare nozioni con lo scopo di primeggiare sui coetanei. Talvolta, come abbiamo accennato, il bambino arriva a gareggiare con se stesso, nel tentativo di migliorarsi, o con "amici immaginari". Ciò accade in quella fase dello sviluppo in cui si esplorano i vari aspetti della propria personalità, magari ripetendo la stessa attività interpretando "personaggi diversi".

Giochi come *The Sims* (in particolare, la prima serie di titoli) forniscono, al tempo stesso, la possibilità di creare personaggi in libertà e di dare loro una personalità, facendoli quindi interagire. È interessante notare come, talvolta, tale esperienza si riveli frustrante: se un bambino o una bambina abituati a essere totali "sceneggiatori" del loro "teatro delle bambole" o dei "soldatini" si scontrano con un evento non previsto dalla loro fantasia, il risultato è la "rottura dell'illusione", e magari rabbia. "Ma la signorina Silvia doveva schiaffeggiare Tony, non abbracciarlo!" può esclamare una bambina (che sulla situazione si era fatta idee sue) spegnendo quindi il PC (solo per, magari, ritornarci più tardi: potrebbe essere, perché no?, un primo passo verso la comprensione che non sempre le cose vanno come vogliamo noi).

Ci fermiamo qui, visto che non intendiamo scrivere un trattato di pedagogia, ma solo dare qualche idea che (speriamo!) possa essere di stimolo ai nostri lettori. Vale però la pena di

Titoli come *Zoo Tycoon* puntano su argomenti scientifici di sicuro interesse tra i giovanissimi: la vita degli animali o il mondo dei dinosauri.



UNITÀ DI CRISI

Una delle migliori dimostrazioni di come i videogiochi vengano utilizzati, nelle altre nazioni, in scenari sempre più seri è *Incident Commander*, di Breakaway Ltd. (**www.incidentcommander.net**). Il programma è un editor specializzato che consente di ricreare un'incredibile varietà di situazioni di crisi, cui il partecipante (o i partecipanti) deve dimostrare di saper reagire con le risorse a disposizione. Tali crisi includono disastri naturali (inondazioni, uragani, terremoti...) o in parte dovuti all'uomo (incidenti chimici e biologici, fughe di radiazioni), oltre, naturalmente, alla simulazione di attacchi terroristici. I problemi che i partecipanti, guidati da un arbitro, devono fronteggiare variano dall'evacuazione dei civili, all'assistenza dei feriti, al controllo del traffico nell'area colpita – azioni che possono essere complicate da variabili quali il perdurare del maltempo o la presenza di altre cellule terroristiche nella zona. L'editor di mappe consente di ricreare un territorio di fantasia o una regione realmente esistente, completa di "aree critiche" come tunnel, ponti, e siti "sensibili" (per esempio basi militari). Il programma simula perfino, attraverso sofisticate routine di Intelligenza Artificiale, la presenza nella zona di gruppi come semplici civili, mass-media, vigili del fuoco, polizia, unità mediche, criminali (che possono approfittare della situazione per darsi ad attività di rivolta o saccheggio) e perfino terroristi "neutralizzati", ma che ora devono essere portati rapidamente via dall'area dell'incidente. Lo sviluppo del programma ha beneficiato di una donazione di 500.000 dollari da parte del Dipartimento di Giustizia statunitense, ed è oggi a disposizione di tutte le municipalità americane che ne facciano richiesta.



GIOCHI DA NOBEL

Anche la Nobel Foundation, la fondazione che ogni anno si occupa dell'assegnazione dei prestigiosi premi Nobel, si è interessata al gioco come strumento per sensibilizzare i giovani (e i meno giovani) verso alcuni dei problemi più gravi del mondo contemporaneo – consentendo sia una loro migliore comprensione, sia una riflessione su come essi potrebbero essere affrontati (con una particolare enfasi sul contributo che ognuno di noi è in grado di dare). La pagina Web dedicata a questa iniziativa è all'indirizzo **http://nobelprize.org/educational_games/**, e presenta giochi (nel momento in cui andiamo in stampa) dedicati al problema del riciclaggio della plastica, progettati per illustrare meglio le complessità del commercio internazionale, e perfino dedicati a classici della letteratura come "Il Signore delle Mosche" di William Golding (del 1954), con lo scopo di facilitare a tutti la lettura e l'approfondimento dell'opera. Nuovi giochi vengono pubblicati con regolarità. Il sito è, al momento, solo in lingua inglese.



Chi cerca una visione semplificata della Seconda Guerra Mondiale, che ne evidenzi le problematiche-chiave, può rivolgersi a uno scenario di *Civilization IV*.

concludere con un'osservazione: ovvero che, non importa quanto si diventa grandi, nel cuore portiamo sempre quel bambino che siamo stati. È per questo che titoli come *Civilization*, dove siamo padroni del nostro mondo e della nostra civiltà, continuano ad avere più successo di un wargame, magari eccellente e storicamente accurato, ma inevitabilmente legato a un'epoca e a una realtà precise.

LA GENERAZIONE ELETTRICA?

Il teorico americano Terry Borst, autore con il collega Nicholas Iuppa del volume "Story and Simulations for Serious Games: Tales from the Trenches" (Focal Press, 2006), presenta nel primo capitolo del volume un'interessante (e inquietante) teoria.

Secondo Borst, la generazione che sta per affacciarsi sul mondo del lavoro è cresciuta in un ambiente radicalmente diverso da quello dei suoi padri, sotto almeno due aspetti: la rapidità quasi innaturale con cui il mondo stesso si evolve (offrendo quotidianamente nuove sfide che devono essere affrontate apprendendo nuove

> **"Nel gioco, un bambino deve sempre avere la possibilità di investire una parte della sua fantasia"**

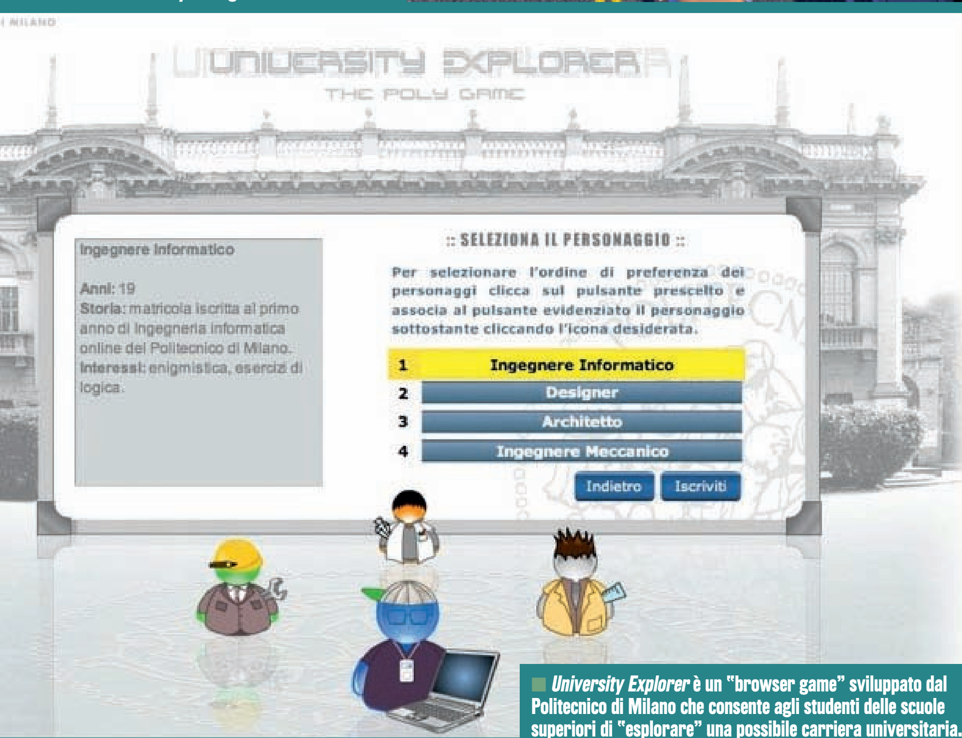
abilità e metodologie), e l'abitudine ormai consolidata a ricevere ed elaborare, in ogni aspetto della vita quotidiana, una mole enorme ma frammentata di informazioni.

Il risultato, sempre secondo Borst, è che le menti contemporanee, pur mantenendo l'intelligenza e la vivacità di sempre, hanno perso la capacità di assimilare grandi quantità d'informazioni inerenti un singolo argomento in tempi relativamente brevi. Ciò sta rendendo i metodi tradizionali di preparazione (manuali, filmati di addestramento, e così via) sempre più obsoleti, in settori che vanno dalla ricerca petrolifera al "management" di una società finanziaria. A peggiorare la situazione c'è il fatto che il panorama stesso del mondo del lavoro sta cambiando: nell'era delle acquisizioni e delle fusioni sempre più frequenti tra grandi aziende, gli impiegati (ma anche i manager) non hanno la possibilità di beneficiare di un ambiente stabile nel quale apprendere gradualmente le procedure e imparare il mestiere attraverso l'esperienza dei colleghi più anziani.

Riuscire a mantenere elevato il livello di preparazione dei propri dipendenti, a fronte di tutte queste problematiche, diventa quindi una delle sfide più importanti del nuovo secolo – e, paradossalmente, una delle risposte proviene proprio dalla "mente multimediale" dei suoi abitanti. Sempre più società americane (e di altri paesi del mondo) stanno guardando al mondo dei videogiochi e dell'interattività elettronica per realizzare nuovi strumenti d'apprendimento. L'approccio a questi nuovi metodi avviene in due modi.

Il primo deriva semplicemente dal fatto che i produttori di videogiochi hanno, necessariamente, un'esperienza ultradecennale

Il "Cattolica Sim City Manager Project", organizzato dall'Università Cattolica di Roma con la collaborazione di EA, utilizza *SimCity Societies* quale strumento per la formazione di futuri "city manager".



University Explorer è un "browser game" sviluppato dal Politecnico di Milano che consente agli studenti delle scuole superiori di "esplorare" una possibile carriera universitaria.

QUANDO IL GIOCO SI FA SERIO...

... La "Serious Games Initiative" entra in gioco. Fondata al Woodrow Wilson Center for International Scholars in Washington, D.C., lo scopo di questa iniziativa è di promuovere l'uso del PC e delle nuove tecnologie in una vasta gamma di settori: dall'educazione pubblica, alla gestione aziendale, a una migliore comprensione dei problemi del mondo moderno da parte dell'uomo comune. La pagina Web, in inglese, si trova all'indirizzo **www.seriousgames.org**

nel "fare apprendere molte cose in poco tempo". Fino alla metà degli Anni '90, un gioco per PC "degno di questo nome" *doveva* essere accompagnato da un manuale la cui consistenza rivaleggiava con quella di un libro (basti pensare alla documentazione che accompagnava titoli Microprose quali *M1 Tank Platoon* o *Railroad Tycoon*). Oggi, l'utente pretende di far partire il gioco e, dopo pochi minuti, di essersi già impadronito dei suoi meccanismi di base – e non solo nel relativamente "semplice" genere degli sparatutto! Ciò rende la creazione degli ormai onnipresenti "tutorial" una delle parti più importanti del gioco (basti pensare a esempi particolarmente riusciti, come quello di *Warhammer 40.000: Dawn of War*), e non è un caso se sullo stesso GMC non manchiamo quasi mai di dare una valutazione a questa componente: molto spesso, il "tutorial" sarà l'unica forma di "addestramento" che il giocatore considererà prima di immergersi nell'universo virtuale. Ecco, quindi, che i responsabili "dell'addestramento"

LA VOCE DELLA MAESTRA
(parte 1)



Nel corso delle ricerche per il nostro speciale, abbiamo intervistato Maria Rita Motta. Maria Rita è maestra elementare da molti anni, ma solo da qualche tempo ha scoperto l'utilità del gioco quale strumento educativo.
Mentre la sua esperienza coinvolge soprattutto lo studio della Storia, delle Scienze Naturali, e dell'Educazione Civica, Maria Rita ha incluso anche la produzione di prodotti multimediali su DVD. Queste esperienze l'hanno portata a considerare l'uso di videogiochi a scopo educativo.

Parliamo delle attività che hai svolto con i tuoi bambini negli ultimi cinque anni. Dicevi che tutto inizia con la creazione di un racconto, giusto?
Maria Rita Motta: Il nostro lavoro è, per il momento, riservato ai bambini (e alle bambine) delle classi più avanzate: dagli otto ai dieci anni. La cosa è nata quasi per caso: ho la fortuna di conoscere sceneggiatori e autori teatrali, e ci era parso interessante, nelle attività del doposcuola, invitarli per aiutare i bambini a intraprendere i primi passi nella scrittura creativa. I risultati, con grande sorpresa mia e delle mie colleghe, sono andati ben oltre le nostre aspettative.

Come viene creata la storia?
MRM: Ciò che chiediamo all'autore è di venire preparato con due o tre elementi che possano essere interessanti come punto di partenza. In un caso ci immaginammo questo villaggio chiamato "Valleombra", e dominato dalla torre di un potente arcimago. Willy, il ragazzino più terribile del villaggio, viene mandato a servire il mago, sperando che ciò serva a "raddrizzarlo".
Ma, dopo qualche mese, mentre l'arcimago è convocato alla corte del Re, gli Orchi che abitano nei "Colli Cavernosi" rapiscono Lisa, la figlia del sindaco di Valle Ombra, preparandosi quindi a muovere guerra alle terre del villaggio. Gli abitanti, disperati, vanno alla torre del mago... trovandoci però solo Willy! E da qui inizia il racconto.

La costruzione del racconto vero e proprio è dunque una specie di gioco di ruolo.
MRM: Esatto: un gioco di ruolo completamente "aperto" aggiungerei. I bambini fanno ipotesi, inventano personaggi, e immaginano modi ingegnosi con cui i protagonisti possono mandare avanti la trama – ovviamente con l'aiuto del nostro autore, che però non interferisce più di tanto nel processo creativo vero e proprio. Così, i miei scolaretti si "impadroniscono", in qualche modo, del mondo che stanno creando e dei suoi personaggi: diventano, letteralmente "parte di loro", quindi qualcosa a cui tengono. Da qui scaturiscono la curiosità e la voglia di saperne di più.

Continua a pagina 57

TESTI DI RIFERIMENTO

Come spesso accade, è molto difficile trovare buoni testi in lingua italiana dedicati agli argomenti di cui abbiamo parlato – laddove il mondo anglosassone gode di una produzione enorme, che va da trattamenti "generalisti" all'analisi di problematiche più specifiche. I libri che ci hanno guidato in questo speciale sono tutti rinvenibili su **www.amazon.com**

"What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy", James Paul Gee (ed. Palgrave Macmillan, 2007)
Uno dei titoli più popolari (e discussi) sul tema di come le nuove tecnologie possano aiutare l'educazione e la comprensione del mondo sia nei bambini, sia negli adulti. La critica principale mossa al volume è che molti dei metodi proposti potrebbero essere utilizzati anche con sistemi più tradizionali, come le normali attività sociali, mentre, nelle parole di un critico, "se *Europa Universalis* può aiutarci a comprendere la Storia, il libro glissa su come un videogioco possa stimolare l'apprendimento delle equazioni". In ogni caso, una lettura rinfrescante e consigliata.

"Story and Simulations for Serious Games: Tales from the Trenches", Nicholas Iuppa & Terry Borst (Focal Press, 2006)
Iuppa e Borst partono dall'idea di "racconto interattivo" (in cui le scelte del lettore contribuiscono all'evoluzione della trama) per creare una serie di "scenari" in cui i partecipanti affrontano situazioni di crisi. Da un gruppo di bambini posto nei panni di un imperatore romano, a una squadra di militari di fronte a un'emergenza, non c'è praticamente situazione che non possa essere simulata attraverso un buon videogame – con i relativi benefici nell'apprendimento.

"Serious Educational Games: From Theory to Practice", Leonard A. Annetta (ed. Sense Publisher, 2008)
Un volume che riassume l'esperienza sia pratica, sia teorica accumulata dal 2003 a oggi dal "Serious Education Games Movement". Include molti esempi di attività pratiche e teorie su come le nuove tecnologie possano aiutare questo settore.



Sviluppato dall'Università Bocconi di Milano, *Ice Cream Empire* porta sul vostro cellulare tutti i problemi economici di un gelataio.



Anche un gioco "stilizzato" come *DEFCON* è in grado di far comprendere a tutti l'orrore di una guerra nucleare.

IL SENNO DI POI

Tom Clancy, autore non solo di innumerevoli "techno-thriller" di successo (come "La Grande Fuga dell'Ottobre Rosso" del 1984 o "Potere Esecutivo" del 1996), nonché fondatore della Red Storm Entertainment, la società che ci ha dato le serie *Rainbow Six*, *Ghost Recon* e *Splinter Cell*, fa un'osservazione molto interessante sull'importanza delle simulazioni realistiche nel settore videoludico. "È molto facile", dice Clancy, "criticare una persona che deve, letteralmente, 'schivare un proiettile dopo l'altro', senza nemmeno il tempo per pensare. E non mi riferisco solo al comandante di un gruppo di forze speciali che in due secondi deve prendere decisioni da cui dipendono le vite di dozzine di innocenti, ma anche a uno statista, i cui 'proiettili' sono crisi di portata internazionale, con in gioco milioni di vite e, talvolta, non più di una manciata di ore per decidere cosa fare – spesso in situazioni in cui ci si trova *per la prima volta*.
I capi di stato europei del primo '900, per esempio, subiscono oggi la severa critica della Storia per aver fatto precipitare l'Europa in una guerra sanguinosissima che, in realtà, nessuno voleva. Ma noi, al loro posto, senza il beneficio di un secolo di studi, saremmo davvero stati più bravi? Una buona simulazione ha sia il dovere, sia il beneficio di avvicinare l'uomo comune a tali questioni, portandolo a una migliore comprensione della realtà e, indirettamente, a un migliore contributo personale alla società a lui contemporanea".



"Le grandi istituzioni osservano i tutorial dei giochi più riusciti come ispirazione per i loro corsi di addestramento"

del personale nelle grandi aziende guardano sempre di più a come le società di videogiochi hanno sviluppato e raffinato nel tempo tale arte, cercando di applicare tali insegnamenti nei loro settori: "tutorial" multimediali che consentano di trasmettere attraverso una riuscita sintesi di parole, immagini ed esempi una grande mole di informazioni in poco tempo, con, eventualmente, la possibilità di approfondire successivamente aspetti particolari – magari attraverso elementi interattivi.

Il che conduce al secondo punto di contatto tra videogiochi e programmi di apprendimento "seri". Da ormai molti anni, uno degli strumenti di preparazione impiegati nelle grandi strutture pubbliche e private (e non importa se stiamo parlando della gestione di un aeroporto o dell'organizzazione di un'unità di crisi dopo un incidente nucleare) sono i cosiddetti "training game": veri e propri "giochi di ruolo" in cui un gruppo di arbitri crea una situazione d'emergenza e la sottopone a coloro che, nella realtà, dovrebbero farvi fronte. Proprio come in un GdR, i partecipanti illustrano come si comporterebbero, e gli arbitri descrivono come la situazione si evolve di conseguenza. Alla fine del "gioco", viene fatta un'analisi di cosa ha funzionato e cosa no, quali errori sono stati commessi e quali idee

LA VOCE DELLA MAESTRA
(parte 2)





La popolarità di *The Sims* come "simulatore di vita", spesso, fa passare in seconda luce la sua altra funzione: sperimentare la "vivibilità" e l'eleganza architettonica di un'abitazione.



In *Democracy* si viene posti alla guida di una moderna nazione democratica; il realismo del gioco è garantito dal fatto che, in genere, si finisce con l'essere odiati da tutti.

brillanti sono emerse dalla simulazione.
I "training game" non possono, naturalmente, essere improvvisati: richiedono personale esperto in grado di creare gli scenari e di condurre il gioco in modo che l'evoluzione della "crisi", anche in base alle azioni dei "giocatori", avvenga in modi realistici – o l'intero esercizio sarebbe inutile. Come risultato, sono molto costosi, per non parlare del fatto che devono essere ripetuti costantemente, soprattutto ogni volta che nuove tecnologie o procedure entrano nell'equazione. In più, sebbene utilizzati da decenni, il loro valore è ancora circondato da parziale scetticismo. Ciò, secondo autori come Borst e Iuppa, si scontra con la tendenza attuale a tagliare dai budget aziendali tutte quelle attività che non presentino un chiaro ROI (Return on Investment, ovvero Garanzia che l'investimento sia produttivo).

È qui che le nuove tecnologie (se ci perdonate il bisticcio di parole) entrano in gioco: oggi, programmare un training game basato su modelli di simulazione sperimentati e accettati costa relativamente poco. Usiamo la parola "relativamente" perché i costi di sviluppo per un software professionale di questo tipo rimangono comunque elevatissimi, ma sono numerosi i fattori che intervengono ad ammortizzarli.

Innanzitutto, le società specializzate (come la Breakaway Ltd., di cui parliamo altrove in queste pagine) sono oggi in grado di creare "programmi base" che vengono personalizzati in base alle esigenze del cliente; in secondo luogo, non è più necessario pagare interi "team" di professionisti che viaggiano tra le diverse aziende: il computer è in grado di gestire autonomamente molte attività che un tempo richiedevano il giudizio di un arbitro, mentre per la ditta che acquista il programma è sufficiente insegnare a uno o due dei suoi dipendenti come utilizzarlo, per organizzare internamente questi giochi di ruolo "professionali".

Stiamo dunque andando verso un "futuro interattivo" anche nell'istruzione? A costo di apparire un po' pedanti, rimane nostra convinzione che non si debba mai confondere un gioco con lo studio serio di una materia. È però altrettanto vero che i più bravi insegnanti di ogni tempo sono sempre stati capaci di "coinvolgere" i propri alunni. E, come sottolinea James Paul Gee nel suo volume "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy" (Ed. Palgrave Macmillan, 2007), un progettista di videogiochi "non può permettersi di non essere coinvolgente". Il naturale succedersi delle generazioni ha portato oggi in posizioni decisionali persone che, da ragazzi, hanno perfettamente compreso le potenzialità educative di un buon gioco – superando così il naturale, ma arbitrario scetticismo delle generazioni precedenti.

Imparare l'algebra resterà sempre una fatica, ma insegnanti, ricercatori, manager d'azienda, ufficiali dell'esercito, responsabili della protezione civile e altre figure professionali che occupano posizioni cruciali nella società stanno sempre di più analizzando il successo di titoli come *Grand Theft Auto* o *Halo*, per capire come rendere più semplice e immediata la nostra capacità di imparare. Niente male per un fenomeno nato come "una manciata di pixel ed esplosioni che insegnavano solo a essere violenti".



Compiono ricerche sull'ambientazione?
MRM: Su tutto. Per esempio, come è organizzata Valleombra? C'è un Sindaco, ma ci sono anche varie "gilde": dei pescatori, degli agricoltori, dei cacciatori, dei taglialegna... e i loro rappresentanti si riuniscono con il sindaco una volta alla settimana. Cosa succede se capita qualche guaio? Ed ecco la necessità di una guardia cittadina al comando di un ufficiale. E così via. Il risultato è che i bambini si mettono a studiare educazione civica e sviluppo urbanistico con un entusiasmo che, normalmente, non mostrerebbero: questo perché nozioni normalmente "fredde" trovano ora un'importante applicazione nella loro fantasia.

E lo stesso avviene con le scienze naturali
MRM: Ovviamente, ci si domanda che genere di animali vivano nei boschi, e alcuni gruppi si mettono a fare ricerche, sia sui libri che su Internet (imparando a usare anche questo strumento), ma si affrontano anche i problemi della deforestazione, dell'inquinamento. E poi, naturalmente, della vita quotidiana: come si vestono gli abitanti di Valleombra? Quali beni producono in proprio e quali devono commerciare? E così via. Alla fine dell'anno, oltre alla nostra storia, creiamo un libro dettagliatissimo sulla regione da noi immaginata (e, ora, anche un DVD interattivo, aggiungendo una disciplina informatica a quelle già menzionate), e tale libro riassume un lavoro di ricerca scolastica che, a mio avviso, avrebbe richiesto il doppio della fatica senza un supporto "giocoso".

Pensi che dei videogiochi veri e propri aiuterebbero questo processo di "apprendere giocando"?
MRM: Me ne sono interessata. I miei nipoti mi hanno mostrato titoli interessanti, come *The Sims*, *The Settlers*, o *Caesar IV*. Il problema è l'età dei bambini: non ho idea né se questi giochi possano essere usati con profitto con alunni di 8-10 anni, né se siano adatti a lavori di gruppo collettivi. Forse, la cosa migliore sarebbe iniziare a provare con piccoli gruppi di scolari, e vedere cosa succede. La strada, però, è senz'altro giusta. Peccato che nel nostro Paese sia difficile trovare assistenza.

Qual è stata la maggiore soddisfazione che hai avuto da queste tue esperienze
MRM: Forse come i bambini abbiano "evitato la guerra" tra gli Orchi e Valleombra. Lisa, vivendo come loro prigioniera, si è resa conto che queste creature mostruose... avevano solo fame e freddo! Così, comunicando magicamente con Willy, è riuscita a convincerlo a fermare l'esercito già in marcia. Un incontro tra il Sindaco e il capo degli Orchi ha poi portato a un accordo: cibo e legna per scaldarsi in cambio dei preziosi minerali che si trovavano nei Colli Cavernosi. Tutto ciò è stato ideato e quindi trasformato in racconto (documento in pergamena con gli "Accordi di Pace" incluso) esclusivamente dai bambini, senza che nessuno li forzasse verso questa direzione. Se pensiamo al mondo in cui viviamo, è stato un meraviglioso raggio di luce. Un videogioco che non fosse così flessibile da permettere anche questi "miracoli" non sarebbe affatto utile.

Hard WARE



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Un numero denso di novità quello di ottobre, con ATI che continua a battere sul ferro caldo sfruttando il momento a lei propizio e lanciando la scheda video più veloce (e costosa) sul mercato. Non paghi, abbiamo voluto mettere alla prova uno dei computer per giocatori recentemente introdotti sul mercato da Acer, oltre a una magnifica postazione di guida dedicata ai piloti virtuali "professionisti". Completano il numero: i test della GeForce GTX 260 overclockata proposta da Zotac, una nuova edizione della scheda audio X-Fi e un'interessante periferica che dovrebbe sostituire la tastiera nei giochi che richiedono l'utilizzo di numerosi tasti.

PC CHIAVI IN MANO

NELL'ultimo periodo, sembra che i grandi produttori di hardware abbiano scoperto l'importanza di proporre PC assemblati e correttamente configurati per le esigenze dei videogiocatori.

Escludendo qualche proposta di case relativamente piccole, o la possibilità di selezionare ogni componente in fase di acquisto, i colossi del mercato hanno sempre puntato su macchine da ufficio o da utilizzo generico, sottostimando il settore videoludico. Forse, questa scelta era dovuta alla convinzione che i giocatori preferiscono assemblarsi i propri PC da soli, o semplicemente, non si considerava matura (in termini di guadagni) questa tipologia di mercato. Il vento, però, è cambiato. Fra i tanti produttori che hanno iniziato a comprendere l'importanza dei giocatori possiamo citare Dell, che fornisce macchine decisamente spinte (purtroppo, non distribuite in Italia), ma anche Acer, che di recente ha lanciato la sua linea Predator, di cui proviamo un esemplare nelle prossime pagine.

Se alcuni lettori snobberanno tali proposte, preferendo "sporcarsi le mani" nell'assemblaggio del PC dei sogni (con l'indubbio vantaggio di risparmiare anche qualche euro), altri saranno molto interessati. Non tutti i giocatori, infatti, sono automaticamente degli esperti o anche solo interessati all'hardware, e dalle numerose lettere che riceviamo in redazione ci rendiamo conto che, per la maggior parte degli appassionati, l'obiettivo primario è quello di avere un PC adeguato, senza dover necessariamente sapere cosa ci sia dentro. L'importante è reggere il confronto con i giochi dell'ultima generazione, anche con quelli più pesanti (*Crysis*). In molti, però, sono rimasti scottati dalle tante offerte dei centri commerciali, che pur promettendo meraviglie, spesso non si sono rivelate adatte al gioco, per la presenza di schede video dalle basse prestazioni, per la ridotta espansibilità dei case minuscoli o a causa di alimentatori inadatti a sopportare le ultime GPU (che richiedono unità di alimentazione ben carrozzate).

Bisogna anche considerare che i giocatori che acquistano questa tipologia PC, probabilmente, sono poco interessati a tenerli in ordine e difficilmente avranno driver aggiornati per le varie componenti. E sul mostro di potenza proposto da Acer, ma anche su quelli di altri produttori, manca – a nostro avviso – un software in grado di tenere tutto sotto controllo, magari anche di overclockare dinamicamente CPU e GPU in base al carico di lavoro e alle temperature. Per questo, gli utenti saranno costretti a barcamenarsi fra le solite mille utility fornite a corredo di motherboard e schede video. Uno scoglio che non fermerà certo gli "smanettoni", ma che non va incontro a chi preferirebbe fare a meno di installare e configurare programmi dai nomi incomprensibili.



Acer consiglia di abbinare, ai suoi PC della serie Predator, il monitor Acer G24, espressamente dedicato ai giocatori: risoluzione Full HD, contrasto di ben 50.000:1 e tempo di risposta di 2 ms.



"Non tutti i giocatori sono degli esperti o interessati all'hardware"

PLAYSEATS EVOLUTION

Produttore: Playseats
Distributore: Playseats
Internet: www.volantepedalierapc.it
Prezzo: € 399 (modello base) ; € 469 (versione Takuma Sato); € 660 (con Logitech G25 e supporto marcia)

GLI appassionati di simulazioni di guida si scontrano spesso con un problema non indifferente: la postura di gioco.

Sedersi su una sedia da ufficio incastrando il volante sulla scrivania non è l'ideale: la pedaliera può facilmente scivolare e, nel caso la sedia sia dotata di ruote, è facile "partire" all'indietro durante una staccata al limite. Se, nella maggior parte dei casi, si tratta di un buon compromesso, talvolta si può desiderare di più, soprattutto quando la passione per le simulazioni di guida inizia a sfiorare il "maniacale". Solo in quel caso avrebbe senso spendere tanto per portarsi a casa un gioiello come il Playseats, che non è economico, né tanto facilmente collocabile dietro un angolino quando non è utilizzato.

L'imballaggio non lascia trasparire le reali dimensioni della postazione: dopo il montaggio (operazione molto semplice, grazie al manuale in italiano che include una preziosa guida), ci si rende conto che, configurato per giocare, il Playseats non è certo facilmente mascherabile. È difficile inserirlo in una minuscola cameretta, anche se si ha intenzione di ripiegarlo il più possibile nei momenti di mancato impiego. In questo caso, infatti, piegando in due il sedile e avvicinando i pedali non si riesce a ridurre l'ingombro a meno di un cubetto di circa un metro per lato.

> "È come trovarsi all'interno di una monoposto"

Dimensioni a parte, si nota immediatamente la qualità dei materiali: il sedile è in pregiata pelle, mentre l'infrastruttura che regge il volante e la pedaliera sono in pesante metallo laccato. Le uniche parti in plastica sono le manopole che verranno usate per aggiustare la distanza dei pedali e del supporto volante. Il prezzo elevato è, insomma, pienamente giustificato dalla cura nella costruzione e nella selezione dei materiali.

Una volta montato, il Playseats fa bella figura, ma è quando ci si siede che si inizia a capire la magia di una simile periferica. Il sedile è veramente comodo e permette di mantenere una posizione quasi sdraiata, come se ci si trovasse all'interno di una monoposto. Con pochi movimenti si avvicina e allontana il piantone dello sterzo e del supporto pedali e cambio, a quel punto si è pronti a guidare. La postura che si assume è naturale e finalmente si riescono a distendere le gambe come si vorrebbe, oltre a mantenere il volante a una distanza ideale dalle braccia, a tutto vantaggio della precisione in curva. Per come è strutturato il Playseats è anche consentito far riposare il piede sinistro quando non lo si appoggia sulla frizione, cosa impossibile se si utilizza una normale sedia da ufficio. Praticamente, potrete passare ore a correre con le vostre simulazioni preferite senza avvertire la stanchezza o qualsiasi tipo di dolore muscolare, sentendovi perfettamente a vostro agio, con un inevitabile incremento nella costanza delle prestazioni, soprattutto durante le gare più lunghe e stressanti, quelle in cui i potenti motori del Logitech G25 mettono a dura prova gli avambracci dei piloti virtuali.

La comodità e l'utilità di una simile postazione si notano ulteriormente appena si prova a tornare alle vecchie abitudini: giocare su una sedia normale risulta quasi innaturale e, soprattutto, scomodo. Bisogna però fare i conti con lo spazio. Se avete a disposizione un'intera stanza (e nemmeno troppo piccola) da dedicare al computer, con lo spazio per una sedia normale da affiancare al Playseats quando non giocate, fateci un pensierino e non ve ne pentirete. In caso contrario, potrebbe essere difficile collocarlo comodamente nell'ambiente in cui lo inserirete.

GIOCHI COMPUTER

Dalle immagini è difficile valutare la qualità dei materiali, ma vi assicuriamo che è ottima.

Una postazione eccellente, comoda anche per lunghe sessioni di gioco. Costa parecchio e richiede una stanza spaziosa, ma se queste peculiarità non vi spaventano, non potete farne a meno.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

TOCCHI DAL FUTURO

Il centro di ricerca e sviluppo di Microsoft ha mostrato l'UnMouse, un prototipo di superficie capace di rilevare la pressione delle dita dell'utente. In pratica, il sottile foglio di plastica, attraversato da una fitta serie di sensori, si comporta come una gigantesco touchpad per portatili, riconoscendo la pressione contemporanea di più dita o dell'intera mano, in una sorta di evoluzione di quanto offerto attualmente dagli iPhone. Secondo i suoi creatori, l'UnMouse ha costi di produzione particolarmente ridotti, che dovrebbero facilitarne la transizione a prodotto commerciabile, magari in congiunzione con la prossima versione di Windows, che dovrebbe includere un'interfaccia compatibile con questo tipo di periferiche.

CASE MINIMALE

L'italiana Microcool ha presentato Banchetto 101, un piano di lavoro pensato per chi vuole testare velocemente diverse componenti per PC. Pur essendo rivolto ad assemblatori e riparatori, il curioso prodotto, composto da due ripiani in plexiglas appoggiati su una serie di cestelli in alluminio per alimentatori e unità di immagazzinamento dati, è sufficientemente elegante da poter essere preso in considerazione dagli overclocker che vogliono smanettare facilmente con tutti i componenti del proprio sistema, assicurandone contemporaneamente la massima



ACER PREDATOR TROOPER

- **Produttore:** Acer
- **Distributore:** Acer
- **Internet:** www.acer.com/predator/
- **Prezzo:** € 1.999 (monitor escluso)

Caratteristiche Tecniche

CPU: Intel Q9450
RAM: 4 GB DDR 2
Dischi fissi: 2x750 GB
Video: 2x9800 GTX
Dischi ottici: 1x Masterizzatore Blu-ray; 1x Masterizzatore CD/DVD

TEMPO fa, circolava su Internet una voce incontrollata secondo cui Acer avrebbe avuto intenzione di entrare nel mercato del videogioco con una sua console.

In realtà, alcuni siti avevano male interpretato la notizia, e Acer ha immediatamente smentito. Lo scopo dell'azienda, infatti, non era quello di lanciare un nuovo sistema di gioco, bensì di rilanciare la piattaforma PC con macchine espressamente dedicate ai giocatori, già pronte e funzionanti, oltre che capaci di prestazioni più che adeguate al videogioco. L'obiettivo di Acer è far sì che chi compra uno dei suoi PC sia certo di poter giocare alla grande, senza dover cambiare scheda video e senza nemmeno sapere quali siano le componenti installate.

Abbiamo analizzato uno dei modelli della linea Predator, il Trooper. Due 9800 GTX in configurazione SLI affiancano una CPU quad core Q9450 di Intel, installata su un chipset 780i di NVIDIA. La memoria è di ben 4 GB, mentre i dischi fissi sono due, da 512 GB l'uno, ma non sono in configurazione RAID nel computer giunto a noi in prova. Uno è dedicato al sistema operativo (Windows Vista Home Pro), l'altro ai dati.

Al contrario di altri PC, Acer ha optato per un case costruito su misura, molto aggressivo, che si fa notare per il colore arancio vivo. Al posto del classico sportellino con apertura laterale, il produttore ha scelto un'apertura un po' più originale, anche se a nostro avviso non comodissima. Indipendentemente dai gusti (alcuni lo troveranno splendido), dobbiamo ammettere che il case è ben realizzato: le paratie sono pesanti, ottime per smorzare il suono, ed è caratterizzato da alcune scelte molto interessanti. In particolare, abbiamo apprezzato la gestione degli hard disk, che possono essere estratti e aggiunti in pochi istanti, semplicemente premendo un pulsante sulla parte frontale del PC. Non dovrete nemmeno collegare i cavi SATA e di alimentazione: li inserirete e saranno funzionanti (dopo la formattazione).



Il Predator è un computer che non passa inosservato.

> "Una configurazione molto potente, ben curata e assemblata"

Anche l'interno è molto curato, con le ventole intelligentemente piazzate per ottenere un riciclo dell'aria ottimale. La CPU è "tenuta a bada" da un compatto sistema a liquido, con la pompa integrata nel radiatore, a sua volta direttamente collegato a una generosa ventola da 12 cm che sfiata sul lato posteriore dell'unità. Nonostante le tante componenti installate, i cavi sono stati fasciati a dovere e non si notano fili volanti o grovigli che ostacolano le ventole. Nella nostra configurazione, la sezione audio era affidata al chip integrato nella scheda madre, ma volendo si può richiedere l'installazione di una scheda X-Fi. È possibile completare il sistema con un eccellente monitor, sempre di Acer, da 24 pollici, capace della spettacolare risoluzione di 1920x1200. Il colore è lo stesso del case, ma le linee sono decisamente meno kitsch, e farà un figurone anche in stanze arredate con stile.

In definitiva, abbiamo una configurazione molto potente, ben curata e assemblata, in grado di sfruttare al meglio l'elevata risoluzione di un monitor Full HD. Il prezzo è elevato, ma considerando le componenti utilizzate e la cura riposta nella costruzione, è in linea con la qualità del PC. Segnaliamo, inoltre, la presenza della tastiera Logitech G11 e del mouse G5, entrambi eccellenti per giocare.

GIOCHI COMPUTER

Un ottimo PC da gioco, curato nei particolari potente e assemblato con intelligenza. Il case, pur se un po' eccessivo, è ben studiato e consente un facile accesso ai dischi fissi.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

areazione. Banchetto 101, con ripiani spessi 8 mm, viti in acciaio cromato e supporto per 3 ventole aggiuntive, è proposto a un prezzo di circa 200 euro.

NOTEBOOK DA GIOCO

Asus ha rinnovato la sua serie G di portatili rivolti specificatamente all'attività videoludica. Tra i nuovi arrivati spicca per potenza il G71V, dotato di processore Core 2 Extreme T9400 a 2,53 GHz, GeForce 9700 GS, 1 TeraByte di immagazzinamento dati (ottenuto con due unità da 500 GB in modalità RAID), 4 GB di RAM e lettore Blu-ray. Completano il tutto: uno schermo da 17 pollici da 1900x1200 pixel, una webcam da 1,3 MPixel e un'uscita HDMI. I nuovi arrivati integrano anche la tecnologia Express Gate, che permette di avviare una minuscola distribuzione Linux ancor prima di avviare il sistema operativo principale, a tutto vantaggio di chi desidera consultare Internet in pochi istanti, senza gravare eccessivamente sulle batterie.



SOUND BLASTER X-FI TITANIUM

Produttore: Creative
Distributore: Creative
Internet: www.creative.it
Prezzo: € 180

ERA da un po' di tempo che Creative non rinnovava la sua linea di schede audio e, finalmente, ha deciso di dare una rinfrescata alla famosa X-Fi.

Il modello in esame, la X-Fi Titanium, non è un prodotto rivoluzionario, quanto un ritocco alle precedenti incarnazioni del chip X-Fi. Per la prima volta, un modello con 64 MB di X-Ram è disponibile anche con interfaccia PCI-Express e, finalmente, sembra sia stato risolto l'annoso problema denominato SCP (i fastidiosi rumori che si udivano in certe configurazioni durante l'esecuzione dei videogiochi). Per lo meno sulla nostra configurazione, su cui le precedenti X-Fi accusavano il problema, tutto è filato liscio come l'olio, e sembra che lo stesso valga per altri utenti, almeno a giudicare dal feedback sui forum di Creative.

Non sappiamo se il merito sia da ricercare nell'interfaccia PCI-Express, nella modifica di qualche parametro o nell'utilizzo di una schermatura anti-interferenze che avvolge la scheda come un guscio, ma ciò che conta è il risultato. È stato rivisto anche il piccolo rack da posizionare sul frontale del case, che include solo un ingresso analogico in formato RCA, l'uscita cuffie e il relativo controllo per il volume, oltre a un pulsante per cambiare al volo le modalità di funzionamento della scheda (Creation, Multimedia e Gaming). Volendo, tale pannello può essere inserito anche in uno slot da 3,5 pollici, rinunciando al connettore RCA. Le uscite e gli ingressi digitali in formato ottico sono invece posizionati sulla scheda vera e propria, e non più sul pannello. L'ultima novità degna di nota è il supporto alla tecnologia Dolby Digital Live, che permette di codificare in tempo reale l'audio in formato Dolby Digital (compreso quello dei giochi), per inviarlo tramite un solo cavo a un sintoamplificatore munito di decoder. Una caratteristica ormai diffusa, ma che Creative ha deciso solo ora di rendere disponibile. Non si tratta, però, di una peculiarità della Titanium: acquistando a circa 5 dollari (meno di 4 euro) dal sito Creative un pacchetto di driver, sarà possibile attivare tale funzione anche sulle vecchie X-Fi e Audigy 2 dotate di uscita SPDIF. Peccato per l'assenza del DTS Interactive, che, in virtù del maggiore bitrate, avrebbe potuto offrire una qualità audio migliore.

GIOCHI COMPUTER



Escludendo l'interfaccia PCI-Express, non ci sono novità rivoluzionarie, ma questa volta sembra che la X-Fi riesca a funzionare anche sulle configurazioni che risultavano problematiche per i precedenti modelli.

8

BELKIN N52 TOURNAMENT EDITION

Produttore: Belkin
Distributore: Belkin
Internet: www.belkinc.com/it
Prezzo: € 59

CI sono giochi che richiedono l'utilizzo di un numero impressionante di tasti, obbligando a esercizi di contorsionismo con le dita per essere gestiti al meglio.

Non parliamo degli FPS, per cui la tastiera è – e probabilmente rimarrà a lungo – il miglior sistema di controllo, bensì degli RTS o di titoli molto complessi (come *MechWarrior*) dove la velocità nell'esecuzione di macro e nell'impiego di decine di tasti contemporaneamente fa la differenza fra un'esaltante vittoria e un'umiliante sconfitta.

In questi casi, potrebbe aver senso sostituire la tastiera con una periferica meglio studiata, i cui tasti siano facilmente raggiungibili e che permetta di configurare a piacimento ogni comando, possibilmente permettendo di cambiare la configurazione in un clic.

Il B52 TE fa proprio questo e piuttosto bene: permette di appoggiare comodamente la mano sinistra pur mantenendo a distanza di dito ben 15 pulsanti. A questi, si aggiunge una rotella di scorrimento come quella del mouse (purtroppo, posta in un angolo infelice e non comodamente raggiungibile) e un piccolo joystick da controllare con il pollice. Il software di controllo è stato sviluppato in collaborazione con Razer, ed è veramente ben realizzato: grazie alla memoria interna, è possibile memorizzare una serie di profili, che risulteranno disponibili su qualsiasi PC cui venga collegato il B52 TE, senza necessità di installare ogni volta i driver, un po' come nei mouse di fascia elevata.

Il B52 si è rivelato comodo e curato nei particolari e, alla prova con gli RTS più frenetici, è decisamente comodo e utile. Nulla vieta di usarlo con altri generi di gioco, come i MMORPG e gli FPS, sebbene con questi ultimi, a nostro avviso, non sia l'ideale. È una periferica ben congegnata, ben costruita e caratterizzata da un ottimo software, ma bisogna essere dei fan sfegatati degli strategici in tempo reale per apprezzarla a pieno.

GIOCHI COMPUTER



Il B52 TE è ben costruito e caratterizzato da un ottimo software di controllo, realizzato in collaborazione con Razer. Se detestate la tastiera, una volta provato non riuscirete più a farne a meno.

7½

SILENZIO ROTANTE

Sfruttando l'elevato prezzo delle soluzioni SSD, Hitachi ha annunciato la famiglia di dischi CinemaStar 7K1000.B, specificatamente pensata per i sistemi Home Theater PC e disponibile in diversi tagli da 160 a 1.000 GB. A differenziare i nuovi arrivati dai ben noti DeskStar è l'utilizzo della tecnologia HiVERT, che consiste in un alimentatore interno capace di abbattere la tensione operativa del motore nei momenti di minore utilizzo. Grazie a essa, i CinemaStar richiedono tipicamente 1,5 V, avvicinandosi, quanto a consumi e dissipazione di calore, ai valori dei più piccoli dischi da 2,5 pollici.
Ancor più parsimoniosi sono i CinemaStar 5K320, dotati di una capienza massima di 320 GB, motori a 5400 RPM e valori di rumorosità prossimi allo zero. Entrambe le nuove serie sono certificate per operare in sistemi perennemente accesi.

SOUTHBRIDGE PRODIGIOSO

Solitamente, il componente più importante in fase di overclock della CPU è il chip NorthBridge, addetto al coordinamento dei bus diretti al processore centrale. AMD ha però immesso sul mercato un SouthBridge (l'esponente del chipset deputato al coordinamento di USB, SATA e porte IDE) capace di migliorare sensibilmente l'overclockabilità dei Phenom. Le schede madri basate sul SB750 vantano, infatti, una tecnologia automatica chiamata Advanced Clock Calibration, capace di spingere i Phenom 9600 Black Edition al di sopra dei 3 GHz: uno scarto di oltre 300 MHz rispetto ai migliori risultati ottenibili su piattaforme SB600, ottenuto oltretutto utilizzando voltaggi inferiori a 1,5 V per il Vcore. La Asus M3A79-T e la FoxConn A79A-S sono le prime schede madri a integrare il nuovo componente, inserito all'interno della piattaforma

RADEON 4870X2

- **Produttore:** ATI
- **Distributore:** ATI
- **Internet:** www.ati.com
- **Prezzo:** € 450

Caratteristiche Tecniche

Frequenza core: 750 MHz
Frequenza RAM: 3,6 GHz GDDR5
Stream processor: 1.600 (800x2)
Bus: 256 bit

LA Radeon HD 4870, testata lo scorso mese, si è rivelata la scelta più conveniente per i giocatori esigenti. Pur senza guadagnare la palma di GPU più veloce, vanta prestazioni solo leggermente inferiori al top di gamma di NVIDIA e a un prezzo nettamente più abbordabile.

Ma c'è sempre qualcuno che desidera di più, e se proprio volete giocare a risoluzioni altissime e non rinunciare mai all'AntiAliasing, ecco arrivare la 4870 X2. Le sue specifiche sono identiche a quelle della 4870, moltiplicate per due: ben 2 GB di velocissima RAM GDDR5 funzionante a 3,6 GHz, un core funzionante a 750 MHz caratterizzato da ben 1.600 stream processor, 32 ROP e un bus da 256 bit.

Per quanto concerne i numeri, la 4870X2 è impressionante e altrettanto si può dire dei consumi: da record. Il nostro alimentatore da 1.000 Watt non ha avuto problemi a reggere il carico, ma se avete intenzione di acquistare questa scheda, suggeriamo di dotarsi di una buona PSU da non meno di 700 Watt, meglio se 800. Se, poi, puntate a due 4870 X2 in modalità CrossFire (per un totale di 4 GPU), un modello da 1 KW è il minimo sindacale.

Le prestazioni, è inutile sottolinearlo, sono da urlo, ma ha senso comperare un simile prodotto unicamente se si vuole esagerare con la risoluzione: nei nostri test a 1600x1200, pubblicati nella sezione Analisi delle prestazioni, gli incrementi rispetto alla 4870 singola e alla GeForce GTX 280 possono apparire relativamente limitati. Abbiamo quindi fatto qualche esperimento con un monitor Full HD (1920x1080), notando come il divario in termini di prestazioni salisse sensibilmente, a vantaggio della X2, che si è dimostrata tanto potente da essere abbinabile a monitor capaci di spingersi sino a 2560x1600. Probabilmente, parte del merito è dovuta ai ben 2 GB di RAM GDDR5, utili a risoluzioni tanto elevate.

Un plauso ad ATI, che dopo un periodo in ombra è riuscita a tornare alla ribalta e competitiva nei confronti della rivale NVIDIA anche nella fascia più alta del mercato. Il prezzo della 4870 X2 non è popolare, ed è circa il doppio rispetto a una singola 4870. Sono tanti soldi, è vero, ma la cifra è allineata con quelle cui, ormai, siamo abituati se si parla dei prodotti destinati a un limitato numero di appassionati, i quali non badano a spese pur di avere ciò che di meglio c'è sulla piazza.

Naturalmente, come tutte le schede della serie 48X0, anche la X2 è caratterizzata dalla tecnologia UVD 2 per l'accelerazione dei filmati HD, in grado di trasferire l'audio 7.1 in alta risoluzione tramite il connettore HDMI: nella confezione è incluso l'apposito adattatore.



Come tutte le schede di fascia alta, anche questa è di dimensioni ciclopiche e richiede un case molto capiente per essere ospitata.

> "Le prestazioni della 4870X2 sono da urlo"

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La più veloce e costosa scheda 3D sul mercato. Se volete giocare ad altissime risoluzioni potrebbe fare per voi, ma se il vostro monitor ha una risoluzione inferiore a 1920x1080, è potenza sprecata.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

790FX. DFI, invece, ha utilizzato l'SB750 per dare vita a una scheda 790GX completa di IGP.

LARRABEE SVELATO

Intel ha finalmente reso note le caratteristiche principali di quella che dovrebbe diventare, entro il 2010, la sua prima GPU di fascia alta. Invece di sviluppare un'architettura completamente nuova, il gigante dei microprocessori ha recuperato dai propri archivi le caratteristiche dei primi Pentium, generando un processore composto da multipli di 8 core e arricchito da un identico numero di velocissime unità per il calcolo in virgola mobile. A completare il tutto saranno un ring bus simile a quello già apprezzato nei Radeon X1950 e un set di istruzioni selezionato dopo aver ascoltato il parere dei più importanti programmatori di videogiochi. Per modellare i comandi deputati al calcolo dei pixel, è stato ingaggiato Micheal Abrash, già noto per avere collaborato alla creazione dei motori di rendering software del primo *Quake* e di *UT 2004*. Intel non ha voluto distribuire benchmark riguardanti il suo progetto, la cui frequenza operativa è ancora tutta da definire, ma ha sottolineato che il suo approccio alla programmabilità dovrebbe riportare l'innovazione 3D in mano agli sviluppatori, slegandola dalle decisioni di NVIDIA e ATI riguardanti le differenti generazioni di shader.

DOLBY MOBILE

Dopo aver creato degli standard nel campo della riproduzione audio di DVD, Blu-ray e videogiochi, la Dolby Corporation ha deciso di impegnarsi attivamente nel mercato delle telefonia. Il risultato è Dolby Mobile, una serie di algoritmi capaci di migliorare la riproduzione

ZOTAC GEFORCE GTX 260 AMP! EDITION

- **Produttore:** Zotac
- **Distributore:** Zotac
- **Internet:** www.zotac.com
- **Prezzo:** € 315

Caratteristiche Tecniche

Frequenza core: 650 MHz
Frequenza RAM: 2,1 GHz GDDR3
Stream processor: 192
Bus: 448



Pur non trattandosi di un top di gamma, rimane una scheda 3D molto voluminosa.

LA GeForce GTX 260 è identica quanto ad architettura alla GTX 280, ma, come da tradizione, è "limitata" rispetto al modello più potente.

Il core viaggia a 576 MHz (602 quelli della 280), le memorie a 2 GHz, contro i 2,2 della sorella maggiore, e gli stream processor sono cloccati a 1.242 MHz contro i 1.296. Questo per quanto concerne le frequenze, ma le differenze non si limitano a questo: il numero di stream processor passa da 240 a 192, e i ROP sono 28 invece di 32. Anche il bus ha subito una limitazione, e da 512 bit si è scesi a 448. La quantità di RAM, infine, è di soli 896 MB, contro il 1 GB del modello superiore. Ciononostante, la piccola GTX 260 rimane un mostro di potenza e, pur risultando leggermente meno esuberante, della concorrente Radeon HD 4870, permette di giocare alla grande, quasi sempre al massimo dettaglio, con l'intero panorama del software attualmente in circolazione, anche sfruttando le pesanti DirectX 10.

Il modello proposto da Zotac va leggermente oltre le specifiche di base consigliate da NVIDIA, come suggerisce la sigla AMP!: il core è tirato sino a 650 MHz, le RAM a 2,1 GHz e gli shader a ben 1,4 GHz. Il tutto utilizzando un sistema di raffreddamento standard. Il prezzo è leggermente superiore a quello del modello standard: se, infatti, la versione "liscia" costa circa 270 euro, per portarsi a casa il modello overclockato è necessario spendere 315 euro circa. Un prezzo più conveniente che al lancio, ma a nostro avviso ancora un po' troppo elevato, se si considera che pur

> "Il modello di Zotac va oltre le specifiche di NVIDIA"

overclockata, la GTX 260 AMP! non riesce sempre a superare le prestazioni di una 4870 liscia (che costa circa 50 euro in meno).

Va anche detto che il corredo offerto da Zotac è quantomeno allettante, e oltre ai soliti cavi e adattatori, nella confezione è presente *Race Driver: GRID*, un titolo di tutto rispetto e anche molto recente. Un deciso passo avanti rispetto alle precedenti VGA proposte da Zotac, che includevano il videogioco *LOST*, di scarsa qualità.
Per alcuni, il maggiore esborso potrebbe essere giustificato dalla tecnologia CUDA, che nelle applicazioni appositamente studiate permette di eseguire sulla GPU pesanti calcoli solitamente deputati alla CPU, il tutto in maniera molto più veloce, anche rispetto a un quad core.

A breve, NVIDIA dovrebbe permettere di calcolare anche la fisica dei videogiochi (almeno di quelli basati su PhysX) tramite la GPU, cosa che potrebbe rivelarsi decisamente interessante per i giocatori.



La GTX 260 fatica a rimanere competitiva con la proposta di ATI. Il modello AMP! di Zotac, in virtù dell'overclock e dell'inclusione di *Race Driver: GRID*, è interessante, ma costa di più.

7½

musicale offerta dai cellulari. Dietro nomi quali Mobile Surround, Sound Space Expander e High Frequency Enhancer si nasconde l'acquisizione, da parte di Dolby, dell'azienda svedese Coding Technologies, in passato responsabile della nascita del format aacPLUS. In sostanza, i cellulari che si fregeranno del simbolo Dolby Mobile offriranno una migliore qualità di riproduzione dei brani musicali a parità di hardware, o almeno questo è ciò che sostiene LG, tra le prime aziende ad aderire al nuovo standard.

MOSAICO CREATIVO

È Mozaic l'ultimo esponente della famiglia di riproduttori MP3 Zen di Creative. Il nome richiama l'atipica forma della tastiera, in cui i pulsanti di navigazione sono disposti in una squadrata scacchiera. Meno originali risultano essere le caratteristiche del prodotto: la capienza varia da 2 a 16 GB, la batteria interna assicura 32 ore di playback audio e lo schermo da 1,8 può riprodurre immagini o filmati codificati nel solo standard motion jpeg. Disponibile in rosa, nero e argento, il Mozaic da 8 GB ha un prezzo di 99 euro, include anche una radio FM con 32 preset e un registratore vocale. Più interessante dal punto di vista tecnico è lo Zen X-Fi, il primo lettore a incorporare il noto DSP



Analisi delle prestazioni

LA 4870 X2 è una scheda impressionante e resta praticamente sempre davanti alla GTX 280, segno che la tecnologia CrossFire è matura e che la maggior parte dei giochi ne traggono vantaggio.

L'eccellente architettura della HD 4870, in questa implementazione, mostra tutti i suoi muscoli, permettendo di giocare anche a risoluzioni elevatissime. In tal caso, bisognare dire che i 2 GB di RAM GDDR5 fanno il proprio dovere e qualsiasi gioco proposto verrà riprodotto in maniera fulminea. In certi test, a 1600x1200 le differenze in termini di prestazioni con la GeForce GTX 280 possono apparire sfumate, ma questa scheda è indicata per chi vuole di più, e a nostro avviso si rivela poco utile se non abbinata a un monitor da almeno 1920x1080 punti, risoluzione a cui inizia a distinguersi sensibilmente dalle altre proposte.

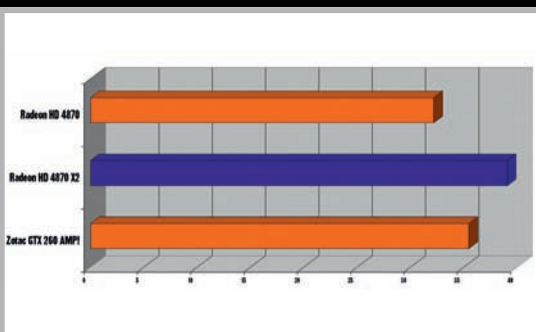
La GeForce 260, in ogni caso, si difende bene, ma anche considerati il recente ribasso nei prezzi, rimane un po' troppo costosa. È vero che se la gioca sul filo con una HD 4870, specialmente il modello overclockato di Zotac, ma è altrettanto vero che la proposta di ATI è nettamente più conveniente dal punto di vista del puro investimento economico.

In ogni caso, se è l'architettura CUDA a interessarvi particolarmente, non farete certo un cattivo affare: oltre a utilizzare le applicazioni che sfruttano la GPU al posto della CPU, potrete dormire sonni tranquilli anche con gli FPS più esigenti in termini di hardware, a patto di non voler giocare a risoluzioni troppo elevate, come quelle Full HD.

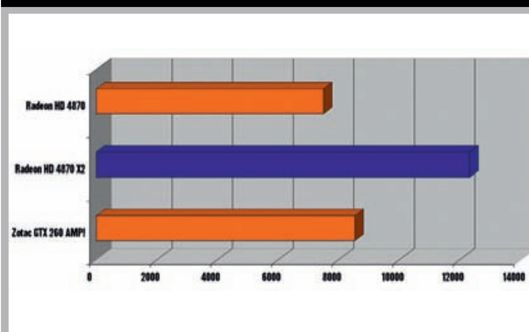
GIOCHI COMPUTER



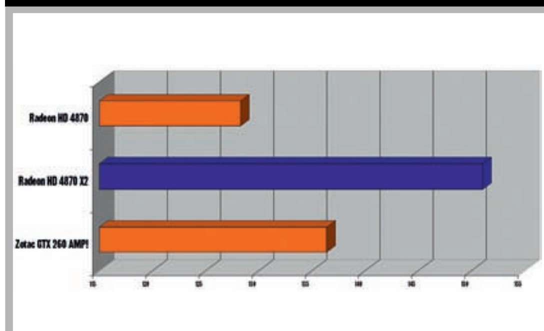
CRYSIS



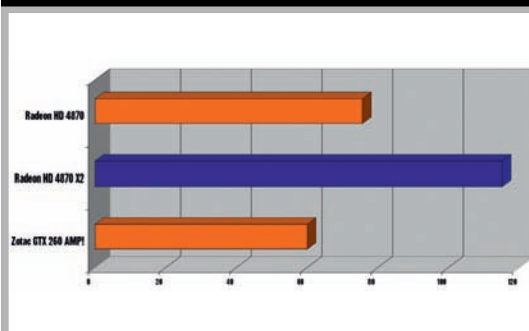
3D MARK VANTAGE GPU



PREY



DEVIL MAY CRY 4 SCENE 2



SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test abbiamo utilizzato una CPU Intel quad core abbinata a ben 2 GB di RAM. Il sistema operativo installato era Windows Vista 32 bit e i test sono stati eseguiti tutti a 1600x1200, con l'esclusione di 3D Mark Vantage e *Crysis*, impostati a 1024x768. Escludendo il 3D Mark e *Crysis*, abbiamo sempre attivato l'AntiAliasing 4x e il filtro anisotropico a 8x.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

di casa Creative. Oltre a esaltare la riproduzione di brani MP3 e AAC, lo Zen X-Fi può visualizzare tutti i filmati DivX, XviD e WMV9 su uno schermo LCD da 2,5 pollici, immagazzinando i dati sulla memoria interna (da 16 o 32 GB) o su schede SD/SDHC. A completare il tutto, c'è la possibilità di collegare il lettore alla WLAN casalinga, in modo da inviare musica in streaming o acquisire rapidamente nuovi brani.

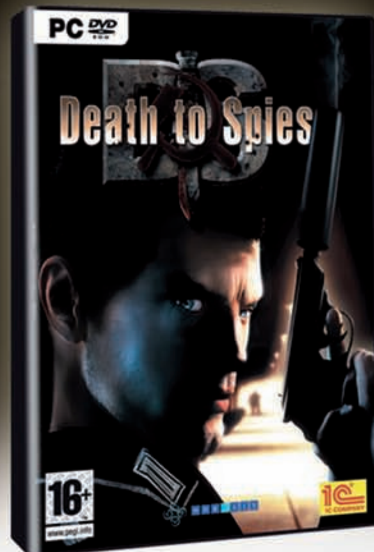
RISPOSTA VEEMENTE

Colta in contropiede dalle ottime prestazioni dei Radeon 4850, la californiana NVIDIA ha frettolosamente dato il via libera alla produzione di GeForce 9800 GTX+ overclockate. Il risultato sono schede come la BFG 9800GTX+ OC, in cui la GPU raggiunge i 760 MHz (rispetto ai 738 delle GTX+ e ai 675 delle originali GTX) e gli shader veleggiano verso quota 1.890 MHz. Anche i 512 MB di GDDR3 godono di un leggero overclock, raggiungendo i 2.250 MHz, nonostante il sistema di raffreddamento rimanga quello standard già visto nei modelli di riferimento. Il risultato è una scheda da 169 euro in grado, una volta inserita in una configurazione SLI, di sconfiggere una singola GTX 280 nei benchmark di *Crysis*. Un paradosso di cui è conscia anche la stessa NVIDIA, ormai da tempo impegnata nel tentativo di ridurre il prezzo delle sue ammiraglie, magari passando velocemente a un processo produttivo a 55 nm.

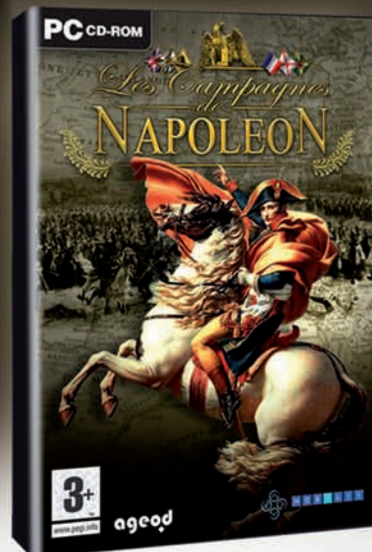


LASCIATI CONQUISTARE...

DISPONIBILI NEI MIGLIORI NEGOZI
E CENTRI COMMERCIALI



DEATH TO SPIES



LE CAMPAGNE DI NAPOLEONE

emcx Entertainment www.emcx.it NOBILIS

iPhone 3G



- **Produttore:** Apple
- **Internet:** www.apple.com/it/
- **Prezzo:** da € 489 a € 529

È il vero "status symbol" dei nostri giorni. Lo abbiamo atteso per mesi e dallo scorso 11 luglio è distribuito ufficialmente anche in Italia grazie a TIM e Vodafone, che ne detengono una temporanea esclusiva.

È, manco a dirlo, il nuovo iPhone 3G, telefonino del momento e punta di diamante della "linea iPod". Dopo l'esordio, più di un anno fa, del predecessore 2G (mai ufficialmente importato in Italia) che ha venduto sinora nel mondo sei milioni di esemplari, il nuovo ultra-tecnologico dispositivo portatile di Apple arriva nel nostro Paese con un look leggermente rivisitato (in peggio: la cover posteriore del 2G, per esempio, era in elegante alluminio satinato, rimpiazzato con della plastica lucida "attira-ditate"), con la compatibilità con la rete a Banda Larga UMTS, con il sistema "push" di ricezione in tempo reale delle mail e con un efficiente ricevitore GPS incorporato.

Vero punto di forza del dispositivo è il meraviglioso display da 3 pollici e mezzo, luminoso e nitido, con una risoluzione di 320x480 pixel e una varietà cromatica di 16 milioni di colori. Ottimo anche il sistema touch (Apple ha eliminato anche l'ormai obsoleto pennino) che funziona magnificamente per la navigazione, un po' meno per i giochi. Da segnalare, inoltre, la presenza di un sensibile accelerometro interno, che abbiamo testato con *Super Monkey Ball* di Sega, scaricato da iTunes Store. Da iTunes Store, certo, perché così come tutti i membri della famiglia iPod, qualsiasi applicazione installabile sul telefonino passa invariabilmente dall'applicativo di Apple: iPhone, del resto, non ha alcuna compatibilità con le midlet Java e i titoli presenti in catalogo (pochi e, in molti casi, di dubbia qualità, fatte alcune debite eccezioni come il titolo di Sega) sono piuttosto costosi.

Per quanto bello, iPhone non è poi esente da tanti difetti, come una ricezione non perfetta, la mancanza di compatibilità Bluetooth per la trasmissione dati, una scarsa autonomia... Su tutti, però, domina un prezzo esageratamente alto.

Il voto qui di fianco tiene conto dell'aumento di prezzo e dei tanti difetti che affliggono il gioiello di Apple. **5**

- Display meraviglioso
- Sensore perfetto per il gioco
- Prezzo inaccettabile
- Incompatibile con i giochi Java

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

FIFA STREET 3



La prima cosa che balza all'occhio, giocando una partita a *FIFA Street 3*, è che non si tratta di un gioco di calcio. Chi rammenta la serie originale, o anche solo il processore *FIFA Street 2*, si ricorderà di un simulatore di calcio da strada, che scimmiottava un po' certi vecchi spot della Nike. Con *FIFA Street 3* si volta completamente pagina e il gioco abbandona il genere sportivo, debuttando così nel filone delle "compilation di minigiochi". Sono sei (almeno nella versione, per Nokia N81, che abbiamo avuto occasione di testare) i minigame di abilità con cui i giocatori sono chiamati a cimentarsi. Si tratta, per lo più, di giochi d'abilità in cui il "tema" del calcio appare piuttosto pretestuoso, anche se bisogna riconoscere un'indubbia qualità tecnica e grafica nella realizzazione delle varie prove. Apprezzabile anche la struttura della modalità principale di gioco che offre la sfida finale con tre fuoriclasse: Peter Crouch, Ronaldinho e il "nostro" Gennaro Gattuso.

Produttore:	EA Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia N81
Internet:	www.eamobile.com

I fan dei titoli sportivi non gradiranno, ma se vi piacciono i minigiochi, alla *WarioWare*, non è male. **6½**

Provato

WIMBLEDON 2008



Wimbledon è il più antico e prestigioso evento tennistico del mondo e rappresenta, a buon diritto, uno dei luoghi sacri di questo sport, insieme agli altri tre tornei che costituiscono il "Grande Slam". A Wimbledon si sono perciò ispirati gli sviluppatori di Gameloft nella realizzazione del loro nuovo simulatore di tennis. *Wimbledon 2008* è il seguito di *Tennis Open 2007*, con cui condivide evidentemente il motore grafico. Il gioco, però, è stato notevolmente migliorato, soprattutto nel sistema di controllo che ora offre raffinatezze del tutto precluse, normalmente, ai giochi Java per telefonino, quali la possibilità d'imprimere un effetto alla pallina premendo rapidamente due volte il tasto di risposta. Altra curiosa, ma divertente e azzeccata novità è costituita dalla possibilità di contestare il giudizio dell'arbitro in maniera occasionale premendo il tasto "0" durante un replay, quando la pallina finisce sulle righe di delimitazione del campo.

Produttore:	Gameloft
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia N73
Internet:	www.gameloft.it

Se apprezzate il tennis, *Wimbledon 2008* è la migliore simulazione per telefonino di questo sport. **8½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

NUOVI CELLULARI N-GAGE

Aumenta il "parco macchine" N-Gage: il numero di telefonini Nokia compatibili con la nuova piattaforma da gioco passa, infatti, da tre a sei. Ai "vecchi" N81, N82 e N95, si aggiungono tre nuovi modelli: N78, N96 e XpressMusic 5320. L'ingresso di un terminale della serie XpressMusic rappresenta una gradita novità nel parco ludico di Nokia: per la prima volta, infatti, esordisce nel segmento N-Gage un terminale che non appartiene alla serie N. Nel momento in cui leggerete queste pagine, il primo dei nuovi telefoni "da gioco", il Nokia N78, dovrebbe essere già disponibile nei negozi.

UN JOYSTICK "VERO" PER CELLULARE?

È certamente la vera, unica spina al fianco dei giochi su cellulare se si escludono, forse, le dimensioni del display, che per molti rappresentano ancora uno scoglio insuperabile per un'esperienza di gioco "vero": il riferimento va alla mancanza di un vero joystick o joypad nei telefoni tradizionali. Alcuni cellulari, come i telefoni N-Gage compatibili dispongono di un jog-dial che ben supplisce alla mancanza di un controller efficiente, altri però ne sono drammaticamente sprovvisti, oppure, semplicemente, si rivelano poco adatti al gioco. A risolvere il problema ci ha pensato Zeemote, un piccolo produttore americano di hardware dedicato alla telefonia mobile che ha realizzato JS1, un minuscolo ma ergonomico joystick tascabile wireless che permette di giocare senza nemmeno toccare il tastierino del telefono. Il JS1 si collega via Bluetooth al telefono ed è già compatibile con moltissimi giochi Java, come *Sonic* di Sega Mobile. Anche Gameloft ha recentemente annunciato il

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

TOUCH DIAMOND



Produttore: HTC
Internet: www.htc.com/it/
Prezzo: € 549

MENTRE cresce la febbre per il nuovo iPhone di seconda generazione, si allarga anche il ventaglio di proposte alternative al gioiello di Apple.

Questo mese, rivolgiamo la nostra attenzione al nuovo terminale di punta di HTC, "esordiente" produttore di telefoni della lontana Cina. L'ispirazione all'iPhone di Apple, nel nuovo Touch Diamond, è fin troppo chiara: oltre allo schermo "touch", anche la disposizione dei (pochi) tasti fisici sullo chassis del telefono ricorda straordinariamente proprio quella del telefono di Steve Jobs. In realtà, una grossa differenza si nota sin da subito: il nuovo terminale di HTC preferisce utilizzare un'interfaccia "ibrida", per metà touch screen, per metà "tradizionale", con un jog dial e quattro soft key posizionati radialmente. Da un punto di vista ludico, ci sembra una soluzione efficiente: il jog "fisico" è molto più pratico di quello "virtuale" e l'utilizzo dei tasti posti subito sotto il display ben si adatta all'impiego con giochi d'azione sullo stile di quelli di Gameloft. Il touch screen, pur pregevole, non può invece reggere minimamente il confronto con quello del telefono di Apple: più lento, meno sensibile (forse anche a causa di un sistema operativo più pesante – Windows Mobile – e di un hardware più leggero, come il processore Qualcomm a 528 MHz e solo 192 MB di RAM), lo schermo di HTC è una gioia per gli occhi, ma una pena per i polpastrelli. Oltretutto, "succhia" una quantità considerevole di energia alla piccola e inadatta batteria (solo 900 mAh) di serie, con il risultato di offrire un'autonomia che, a stento, arriva forse alla giornata intera. La sola nota positiva riguarda l'eccellente sensore di posizione incorporato, che abbiamo avuto occasione di testare con il giochino *Teeter* (in cui bisogna far rotolare una biglia d'acciaio lungo una piattaforma bidimensionale piena di trappole e ostacoli), ma che da solo non giustifica l'acquisto del telefono. A quel prezzo poi.

Da un punto di vista ludico è una soluzione efficiente, ma l'autonomia è scarsa e costa una fortuna. **5**

- Sensore di posizione molto sensibile
- Ottimo display

- Scarsa autonomia
- Lento nella risposta ai comandi

Provato
KUNG FU PANDA

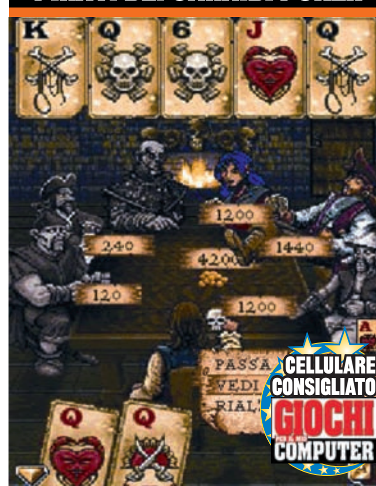


Sulla scia del lungometraggio d'animazione di DreamWorks "Kung Fu Panda", una nutrita serie di giochi ispirati al film torna ad affollare il catalogo delle nuove proposte. La versione per telefonino, però, è stata curata da EA Mobile che, bisogna ammetterlo, ha fatto un ottimo lavoro, sia dal punto di vista grafico, sia per la giocabilità. Articolato in 10 livelli di crescente difficoltà, *Kung Fu Panda* è un "picchiaduro a scorrimento" di vecchia scuola, sullo stile di *Double Dragon*: i giocatori sono chiamati a prendere il controllo, alternativamente, di Po, il goffo panda protagonista delle vicende del film, e del malvagio Tai Lung, suo antagonista. Il sistema di controllo è semplice ed intuitivo, anche nella gestione delle "combo", ma il gioco, nel suo complesso, non offre un livello di difficoltà eccessivamente impegnativo e sembra per questo più adatto a un pubblico di giovanissimi.

Produttore:	EA Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia 6630
Internet:	www.eamobile.com

Non eccessivamente originale, ma la realizzazione tecnica è di tutto rispetto. Forse un po' troppo facile da finire. **7**

Provato
PIRATI DEI CARAIBI POKER



Un concetto semplice, eppure ben realizzato, questo è *Pirati dei Caribi Poker: La Maledizione delle Carte Fantasma*. Il concetto di base è quello di una semplice raccolta di giochi di carte, dalle diverse varianti dell'Hold'Em Poker fino al Black Jack. Il tutto condito con la grafica, le ambientazioni e l'atmosfera dell'omonima serie di lungometraggi Disney. Qui, però, i giochi sono davvero tanti e ben realizzati. Oltre ai giochi di carte, è presente una variante di un celebre gioco di dadi, il "Perudo", lo stesso visto ne "La Maledizione del Forziere Fantasma" (in cui Will Turner sfida Davy Jones) e che da solo varrebbe il prezzo del download. Le tante opzioni e un eccellente livello di Intelligenza Artificiale per i giocatori gestiti dal computer sono le "carte vincenti" di questa realizzazione, che dispone anche di un'ottima modalità multiplayer a turni, realizzata passandosi lo stesso telefonino tra i giocatori.

Produttore:	Disney Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia N81
Internet:	www.livingmobile.com

Eccellente compilation di giochi di carte a tema "Pirati dei Caraibi". Un vero gioiellino nel suo genere. **8½**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio…

pieno supporto al dispositivo, dichiarando che tutti i futuri titoli in sviluppo saranno JS1-compatibili. Unico neo: Zeemote JS1 non è utilizzabile, pare, con l'iPhone di Apple, che non supporta alcuni driver necessari al funzionamento.

IN ARRIVO L'ANTI N-GAGE?

Giunge finalmente a un epilogo la "telenovela" di voci e indiscrezioni che giravano intorno alla possibile realizzazione di un nuovo telefonino "da gioco" da parte di Sony Ericsson. Le prime speculazioni in merito, i lettori più attenti lo ricorderanno, riguardava lo sviluppo di un terminale ibrido, per metà telefono, per metà console (un po' come il "vecchio" N-Gage), fantasiosamente chiamato dagli utenti "PSP Phone", che avrebbe dovuto ereditare la tecnologia PSP di SCEI e quella telefonica di Sony Ericsson. Niente di più falso: lo scorso giugno, a Milano, Sony Ericsson ha finalmente scoperto le carte annunciando l'inizio di una nuova linea di terminali specificamente dedicati al gaming. I nuovi telefoni saranno contraddistinti dalla lettera "F" (di Fun, divertimento), che andranno ad affiancare la serie "C" (Cybershot), ottimizzata per le foto digitali, la serie "W" (Walkman), ottimizzata per i contenuti musicali e la nuovissima serie X (eXtra), riservata agli smartphone di fascia alta. Primo nato, esordiente di questa nuova linea, sarà l'F305, un terminale che ricorda l'N81 di Nokia: elegante slide-up con pulsanti dedicati al gaming, sarà dotato di un sensore di movimento e tre giochi precaricati compatibili con il sensore stesso: *Bowling*, *Bass Fishing* (simulatore di pesca non dissimile da *Creatures of The Deep* di Nokia) e *Jockey* (una sorta di simulatore ippico).



Il Sistema GIUSTO



Se si esclude l'arrivo di una nuova X-Fi e di un potente alimentatore, i componenti interni dei tre Sistemi restano identici a quelli del mese scorso. Le vere novità riguardano il comparto monitor, in cui debutta un Dell da 27 pollici capace di esaltare la spettacolarità grafica degli ultimi giochi.

POLLICE ALZATO

A molti, l'inserimento di uno schermo da ben 24 pollici nel Sistema medio sembrerà una scelta azzardata. Dopotutto, la maggior parte dei giocatori utilizza ancora monitor da 17 o 19 pollici in formato 4:3, come le statistiche di Steam ben testimoniano. In realtà, mentre i vantaggi offerti dalle schede VGA di fascia alta si assottigliano sempre più, la godibilità dei giochi garantita dagli schermi di ampie dimensioni rimane inattaccabile. Giocare a *Mass Effect* o a *Crysis* su un pannello da 24 o 27 pollici significa immergersi completamente nell'azione, riproducendo su scrivania l'esperienza offerta dalle più costose TV da salotto. Il prezzo di questi schermi, poi, è sceso negli ultimi mesi, rendendo sempre meno appetibili i monitor da 20 pollici, che andrebbero presi in considerazione solo da chi ha problemi di spazio intorno al PC e non trova indispensabile giocare a risoluzioni superiori al Full HD.

▼ PROCESSORE



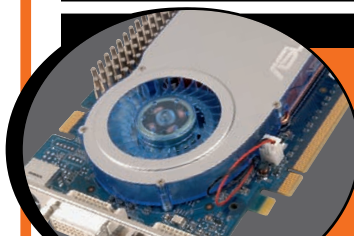
■ **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9775 € 1250**
Socket 775, 3,2 GHz, quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.600 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 E8500 € 170**
Socket 775 – 3,16 GHz – dual core – 6 Mb cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA BASE: Core 2 E8200 € 120**
Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

I quattro core del Sistema ideale, lanciati al di sopra dei 3 GHz e accompagnati da ben 12 Mb di cache, sono pronti a "macinare" senza indugio i calcoli di qualsiasi motore fisico, facendo del multitasking spinto il proprio punto di forza. I due sistemi più economici sono ancora legati ai dual core, ma eseguono tutti i giochi odierni con estrema efficienza.

▼ SCHEDA VIDEO



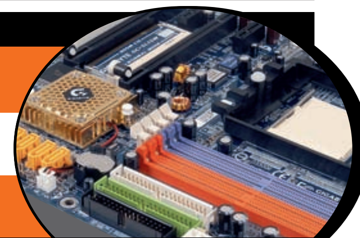
■ **SISTEMA IDEALE: due Radeon HD 4870 in CrossFire € 440**
750 MHz core – 1 GB (512x2) GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 1600 (800x2) shader 4.1

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 4870 € 220**
750 MHz core – 512 MB GDDR5 3,6 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 150**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

ATI vince la sfida stagionale, offrendo delle GPU dotate di un cospicuo numero di shader aggiornati, consumi relativamente ridotti e prestazioni particolarmente brillanti. Le tre configurazioni offrono la medesima, eccellente, qualità di rendering, ma quelle più costose si distinguono per la capacità di supportare fluidamente le risoluzioni più elevate, tipiche dei monitor da 22" e oltre.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: GigaByte GA-X48T-DQ6 € 240**
Intel X48 – socket 775 – 4 DDR 3 – 2 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 8 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 120**
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: AsRock P43R1600Twins € 70**
Intel P43 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

Le due configurazioni più costose supportano il CrossFire di ATI, ma solo la scheda madre del Sistema ideale offre 32 canali PCI-E alle due VGA, distinguendosi dai modelli più economici anche grazie al supporto delle DDR3 . La Asus e la AsRock non sono da meno sul piano della versatilità, assicurando il corretto funzionamento di tutti i Core 2 a 45 nm con FSB a 1.600 MHz.

▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB OCZ PC3 16000 Platinum XTC € 350**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-28 a 2000 MHz – 1,8v

■ **SISTEMA MEDIO: 2 GB OCZ PC9200 € 100**
2 DIMM da 1 GB – latenze 5-5-5-18 a 1150 MHz – 2,1v

■ **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 45**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Le DDR3 PC 16000, capaci di raggiungere la frequenza di 2 GHz, trovano posto nel Sistema ideale grazie a un kit da 4 GB in grado di soddisfare la voracità di dati del migliore quad core di Intel. Le due configurazioni più economiche sfruttano le più comuni DDR2 nel taglio da 2 Gb, più adatto ai sistemi operativi a 32 bit e comunque adeguato alle necessità di tutti i giochi odierni.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 300**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 100**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro



Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838**
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 400**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Samsung SM 2253BW € 240**
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – 2 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA munite di uscita DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali leggermente inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 149**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 90**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2



Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Gigabyte Odin Pro 800W € 140**
800 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 5 molex – 6 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 460**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 22 750 GB € 110**
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 80**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms



I nuovi VelociRaptor configurati in RAID assicurano, al Sistema ideale, le migliori prestazioni ottenibili nella categoria SATA e una capienza dati adeguata alle installazioni moderne. Le due configurazioni più economiche, in attesa che i prezzi delle unità SSD diventino abbordabili, utilizzano i collaudati dischi da 7.200 RPM, comprensivi di NCQ e ampi buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 4.237	€ 1.450	€ 875
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

LEVE LIBERE

Sempre più utilizzati da chi desidera godersi le conversioni dei giochi per console sulla TV del salotto, i pad wireless per PC stanno godendo di una nuova giovinezza. Ecco i tre migliori modelli disponibili:

Xbox 360 Controller per Windows
€ 48

Diventata ormai lo standard "di fatto" in ambito gamepad per PC, la versione per Windows del noto controller di Microsoft include l'indispensabile ricevitore USB, e rappresenta la soluzione ideale per chi ama sfruttare le impostazioni predefinite di tutti gli ultimi titoli.
www.microsoft.it



Logitech Cordless RumblePad II
€ 41

Le inconfondibili forme del controller Sony, ammorbidite quel tanto che basta a rendere la presa ancora più confortevole. Force Feedback disattivabile in favore della durata delle batterie e connessione a 2,4 GHz affidabile anche a 10 metri.
www.logitech.com



Thrustmaster T-Wireless 3 in 1
€ 30

Compatibile sia con i PC, sia con la PS3, questo ThrustMaster ha nella comodità il suo punto di forza. Sia lo scheletro, sia le leve analogiche sono ricoperte in gomma anti-scivolo, adatta alle più lunghe sessioni di gioco estive.
www.thrustmaster.com



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

PROMESSE DA MARINAIO

Esiste qualcosa di più irritante di un controller RAID che si dimentica parte dei dischi? La risposta è sì. Un rootkit fraudolento capace di rendere impossibile le operazioni più basilari, per esempio, o una scheda madre "per giocatori" che si rifiuta di funzionare con le ultime VGA. Classici esempi di tecnologia che dovrebbe rendere felici gli utenti e finisce, invece, per produrre solo cocenti delusioni. Errori che i produttori di hardware e software dovrebbero evitare attentamente nei mesi estivi, considerando che bicicletta e piscina sono due avversari temibili anche per i Radeon e le GeForce perfettamente funzionanti.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

COMPATIBILITÀ TRADITRICE

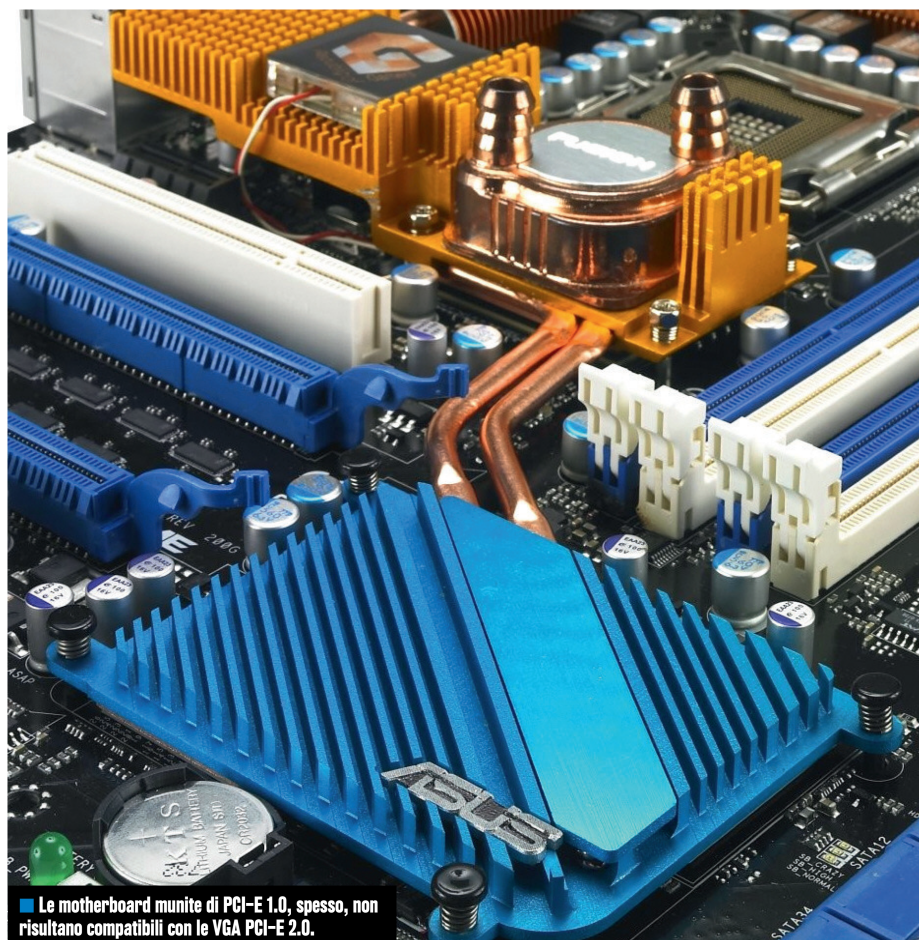


Circa 4 mesi or sono ho acquistato una Asus Blitz Extreme, una scheda madre con chipset P35 pensata per operare in modalità Crossfire. Sulla scheda, infatti, è presente un chip chiamato CrossLinx, che dovrebbe deviare parte dei 16 canali PCI-E sul secondo slot per schede grafiche. Visto il recente calo di prezzi dei Radeon 3870, ho acquistato una scheda gemella di quella che già possedevo, con l'intenzione di sfruttare due GPU. Mi sono però scontrato con l'impossibilità di far funzionare le due VGA contemporaneamente. Quando collego la seconda scheda, il monitor rimane completamente inattivo, nonostante il caricamento di Windows continui regolarmente, come testimoniato dall'audio.

Matteo



Il problema è prodotto dalla incompatibilità tra le schede PCI-E 2.0 e gli slot PCI-E 1.0 e 1.0a. Un limite solitamente incontrato dai possessori di schede madri basate su chipset Via o nForce 4, che si rifiutano categoricamente di riconoscere le GeForce della serie 9000 e tutti i Radeon successivi alla famiglia 3000. Nel tuo caso, l'elemento traditore è proprio il chip CrossLinx addetto all'implementazione del Crossfire sulla Blitz Extreme. Questo componente devia 8 canali PCI-E 1.0 sul secondo slot dedicato alle VGA, inficiando anche il corretto funzionamento del primo slot, che in modalità singola funziona regolarmente con tutte le schede video attualmente in commercio. La soluzione più sicura per aggirare l'ostacolo consiste nel vendere i due Radeon e comprare nel mercato dell'usato una 3870x2 (o, più proficuamente, una singola 4870). In alternativa, potresti provare a modificare il BIOS di entrambi i Radeon, in modo da spingerli a funzionare in modalità 1.1. Tale soluzione, però, inficerebbe la garanzia delle due schede e, soprattutto, ti costringerebbe a una certa attesa, dato che anche RadEdit, il più completo programma di modifica dei BIOS ATI, non contempla l'operazione. Prima di spendere denaro, ti consiglio comunque di aggiornare il BIOS della scheda madre alla versione 1007, che dovrebbe migliorare la compatibilità tra il chip ExpressLinx e le VGA di ultima generazione.



Le motherboard munite di PCI-E 1.0, spesso, non risultano compatibili con le VGA PCI-E 2.0.

RAID COMPLICATO



Possiedo una Abit IP35 comprensiva di controller RAID, da me utilizzato per dare vita a una partizione da 1 TB basata su due dischi Seagate 7200.10 da 500 GB. Da alcuni giorni, mi capita di avviare il PC e di scontrarmi con il messaggio **Offline Member**, e la conseguente disattivazione dell'unità RAID. Entrambi i dischi vengono riconosciuti correttamente dal sistema, che però mi costringe a ricreare il RAID 0, cancellando tutti i dati già installati. La terza formattazione in una settimana mi ha spinto a scriverti.

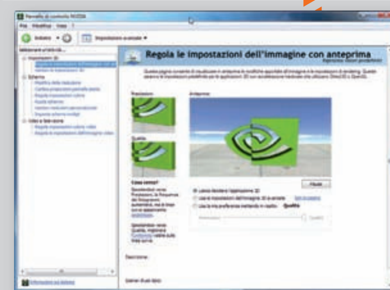
Antonello



Il messaggio **Offline Member** indica il guasto di uno dei due hard disk, la

Lo sforzo software di NVIDIA

Da un lato attaccata dalle ottime prestazioni dei Radeon 4800, dall'altro intimorita dalle prime rivelazioni di Intel riguardanti le specifiche delle GPU Larrabee (che promette inauditi livelli di programmabilità), NVIDIA ha recentemente cercato di attirare su di sé l'attenzione annunciando delle importanti novità per la prima metà del mese di settembre. Novità che, nel momento in cui leggete queste righe, dovrebbero essersi concretizzate in una revisione dei driver ForceWare dotata di importanti caratteristiche: la più importante riguarda l'estensione della tecnologia CUDA a tutte le GeForce di classe DirectX 10, ovvero a partire dai modelli della famiglia 8000, che quindi potranno essere utilizzati per accelerare i motori basati su PhysX. Le schede munite di uscita DisplayPort, poi, saranno in grado di controllare appieno i pannelli a 10 bit, elevando a 1024 tinte le sfumature a disposizione di ogni colore. I videogiocatori godranno, finalmente, di un supporto multi monitor anche in presenza di configurazioni SLI, mentre i programmatori potranno sperimentare la terza versione di OpenGL. A completare il tutto, la capacità d'interfacciarsi ai più noti programmi di codifica dei filmati. Una serie di novità che ben dimostra come il vero punto di forza di NVIDIA sia rappresentato dai suoi ingegneri software, esattamente quelli Intel deve dimostrare di avere, se desidera confrontarsi seriamente con le rivali nel mercato delle GPU.





Il controller integrato nell' ICH8R di Intel tende a "dimenticare" le configurazioni RAID 0 con eccessiva facilità. Nel caso, meglio sostituirlo con un controller PCI separato.

cui rottura distrugge l'array RAID 0 da te creato. Solitamente, tale errore è mostrato solo in presenza di un guasto effettivo, ma i forum della Grande Rete testimoniano la facilità con cui i controller ICH8R di Intel segnalano problemi inesistenti. Se un aggiornamento del BIOS della scheda madre non dovesse portare ad alcun risultato, ti consiglio di eseguire la procedura scoperta da alcuni utenti: avviando il setup di Windows o Linux nel momento in cui compare l'errore, ci si trova rapidamente davanti all'impossibilità di selezionare un hard disk per l'installazione del sistema operativo. Al riavvio successivo, la configurazione RAID 0 risulterà però ripristinata, senza aver modificato alcun file sulla partizione. Una soluzione comunque laboriosa, che dovrebbe spingerti a considerare seriamente l'opportunità di utilizzare i due dischi in modalità separata, anche perché il calo di velocità in scrittura e lettura rimarrebbe decisamente limitato. In alternativa, l'utilizzo di un economico controller RAID SATA PCI risolverebbe del tutto il problema, lasciandoti ampie capacità di immagazzinamento dati.

PORTALE INDECISO



Quando avvio *Portal* da Steam, mi compare la scritta **Preparazione dell'esecuzione** e... niente altro. In pratica, il gioco non si avvia mai, senza mostrare alcun tipo di errore.

Gilgamex

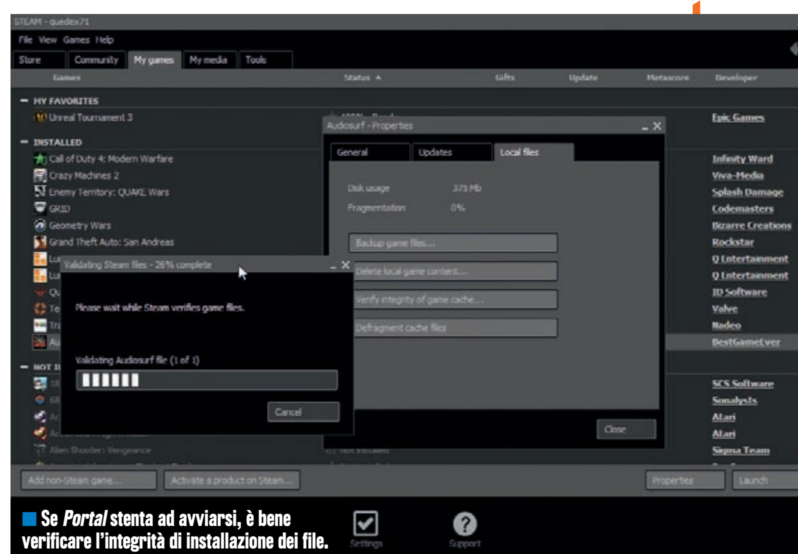


Il noto programma di distribuzione Steam include un menu ignorato da molti utenti: selezionando con il tasto destro la voce di *Portal* e scegliendo l'opzione **Proprietà**, è possibile verificare, nella scheda **File Locali**, l'integrità dei dati di installazione. Un'operazione che spinge automaticamente il programma a scaricare i file mancanti o corrotti, risolvendo il problema da te esposto. Ovviamente, è possibile svolgere la stessa funzione cancellando e riscaricando l'intero gioco, ma il menu in questione andrebbe comunque visitato da chi si scontra con tempi di caricamento particolarmente lunghi, visto che offre anche la capacità di deframmentare i file del gioco sparsi in settori distanti sull'hard disk. La scheda **Aggiornamenti** permette di disattivare l'installazione di patch automatiche (una funzione praticamente indispensabile, se si vogliono preservare i salvataggi più vecchi) mentre la scheda **General**, con il suo pulsante **Launch options**, svolge il ruolo dei comandi testuali applicati ai collegamenti, ovvero permette, con opportune variabili, di avviare le applicazioni in finestra, o di disabilitare l'installazione delle API che accompagna il primo lancio di molti giochi. Inserendo in questa casella il comando **–novid** è possibile, per esempio, eliminare la schermata di caricamento di Valve da tutti i giochi dell'azienda americana, per la felicità di chi vuole raggiungere nel minor tempo possibile i server di *Team Fortress 2*.

PROCESSO SUBDOLO



Il mio antivirus AVG ha rilevato l'infezione **srosa.sys**, la cui comparsa è coincisa con



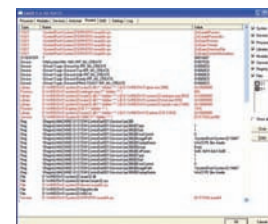
Se *Portal* stenta ad avviarsi, è bene verificare l'integrità di installazione dei file.

l'arrivo di schermate blu e blocchi di sistema legati a errori gravi. Come se non bastasse, il file **ati2dvag.dll** si blocca "in un ciclo infinito" arrivando a spegnere il monitor. Sono in presenza di un virus?

Cisco



Il file **srosa.sys** è ben più di un semplice virus. È un rootkit, ovvero un programma in grado di offrire il pieno controllo della macchina a un amministratore remoto. Questi programmi utilizzano in modo fraudolento alcuni moduli del nucleo del sistema operativo pensati per facilitare il lavoro degli amministratori di rete, risultando di difficile estirpazione. Nel caso specifico, i risultati migliori sono ottenibili utilizzando GMER, un'applicazione specializzata nel riconoscimento dei rootkit, scaricabile all'indirizzo **www.gmer.net** e avviabile senza installazione. Il programma non è un antivirus vero e proprio, ma riesce a identificare le voci di registro utilizzate dal rootkit, cancellandole su richiesta dell'utente. Avvia il sistema in modalità provvisoria, esegui GMER e, nella finestra principale del programma, utilizza le funzioni **Kill Process** e **Delete Service** su tutte le voci indicate in rosso. Al riavvio

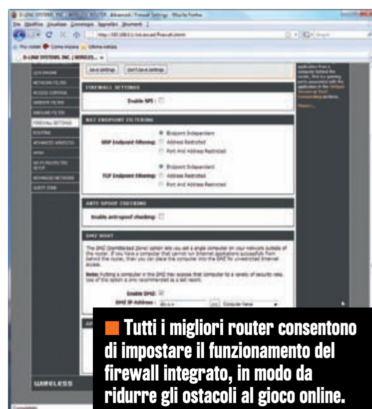


GMER è una piccola utility gratuita, specializzata nell'identificazione dei tanto odiati rootkit.

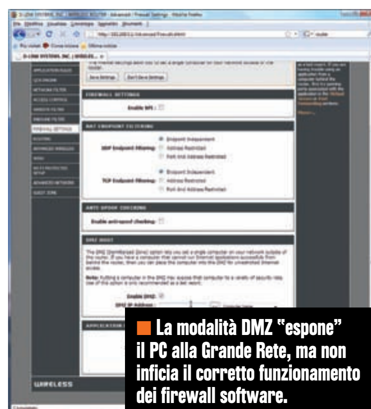


Solo per esperti Un firewall accondiscendente

Un tempo acquistati esclusivamente dalle aziende e dai piccoli uffici, negli ultimi mesi i router hanno relegato a un ruolo di secondo piano modem USB, access point e switch. Il calo di prezzo dei modelli Wi-Fi comprensivi di modem ADSL, uniti all'arrivo delle prime versioni dello standard 802.11n hanno spinto sempre più famiglie rimpiazzare le proprie periferiche di rete, affidando ai router il ruolo di connessione di tutti i terminali della casa. Il compito di questi apparecchi è quello di interfacciare l'intera LAN casalinga con la Grande Rete, sfruttando il singolo indirizzo IP fornito dall'Internet provider. Un'operazione che rende necessario l'impiego dei firewall, impostati il più delle volte per bloccare tutti gli accessi non richiesti provenienti dall'esterno. Ciò può però creare problemi nel connettersi ai server multiplayer online, soprattutto se si intende utilizzare il PC per ospitare le partite del proprio clan. Per risolvere l'inghippo, è necessario creare delle regole di port forwarding, specifiche per ogni gioco, che permettano ai pacchetti TCP e UDP di raggiungere il computer. Chi non vuole effettuare tale operazione ogni volta ha, però, un paio di alternative: la prima consiste nell'impostare la modalità **Endpoint indipendent**, che apre le porte attivate dai giochi lanciati dall'utente sia in entrata, sia in uscita. La minuscola percentuale di titoli inadatti a tale soluzione può contare, invece, sulla modalità **DMZ** che, una volta attivata dai menu di configurazione del router, rende uno dei PC casalinghi completamente visibile al provider Internet. Quest'ultima modalità espone il sistema in questione all'attacco di trojan e altri programmi dannosi, ma non bisogna dimenticare che tutte le configurazioni moderne sono munite di firewall software in grado di segnalare il comportamento sospetto dei software più nascosti. Una protezione più che sufficiente alle esigenze di sicurezza dei videogiocatori, che dovrebbero prendere in seria considerazione la possibilità di comunicare senza troppi ostacoli con le affollate arene online.



Tutti i migliori router consentono di impostare il funzionamento del firewall integrato, in modo da ridurre gli ostacoli al gioco online.



La modalità DMZ "espone" il PC alla Grande Rete, ma non inficia il corretto funzionamento dei firewall software.

successivo, una scansione completa del sistema da parte dell'antivirus dovrebbe scongiurare la comparsa del software maligno.

CATALYST MODDATI

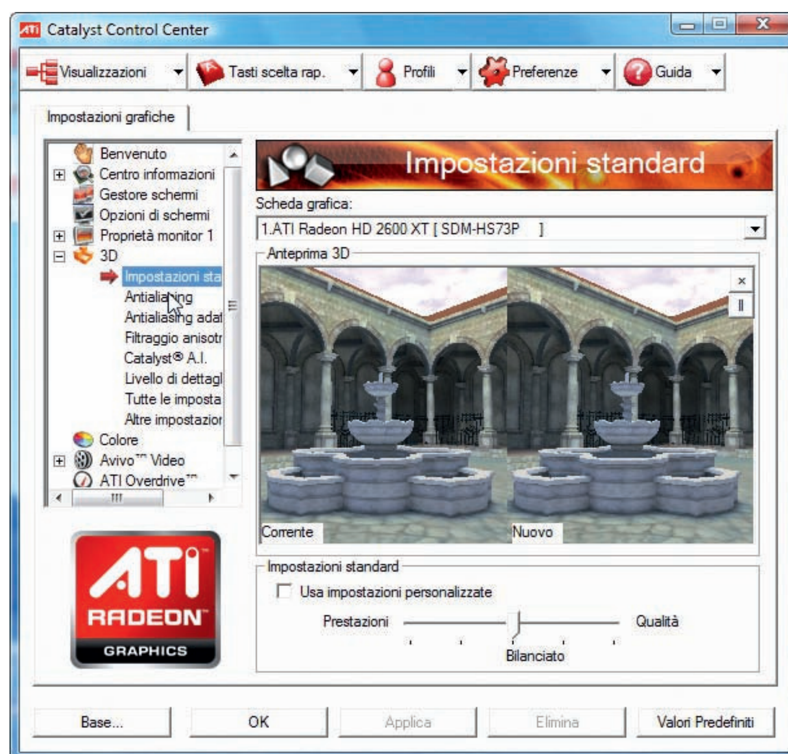


Non posso eseguire correttamente *Unreal Tournament 3* sul mio Acer Aspire 5672AWLMi, perché i Catalyst di ATI non vogliono saperne di riconoscere il Radeon Mobility X1600.

Angelo



All'indirizzo **ftp://ftp.work.acer-euro.com/notebook/aspire_5670/driver/** sono disponibili tutti i driver aggiornati per il tuo notebook, tra cui i gli ATI 8.241.3whql, basati sulla versione 7.12 dei Catalyst. In teoria, con questi dovresti riuscire a eseguire *UT 3* correttamente, evitando la comparsa di difetti grafici. Nel caso tu preferisca impiegare dei driver più recenti, la soluzione consiste nell'utilizzare il ben noto Mobility Modder, un programma capace di rendere compatibili i Catalyst generici con tutti i Radeon Mobility più diffusi, anche quelli legati a driver specifici. Dopo aver scaricato il programma dal sito **www.driverheaven.net/modtool.php**, dovrai avviare la decompressione dei Catalyst sul tuo hard disk, senza completare l'installazione di questi ultimi. Indicando al programma la cartella di decompressione (solitamente **C:\ATI\SUPPORT\8.6...**) e premendo il pulsante **Modify**, eliminerai le restrizioni di installazione del software, che non opporrà più alcuna resistenza al tuo X1600. Tale operazione migliora sensibilmente la compatibilità dei notebook con gli ultimi giochi, ma non è del tutto priva di rischi: alcuni utenti si sono infatti ritrovati con sistemi malfunzionanti, avviabili solo in modalità provvisoria. Creare un punto di ripristino e conservare a portata di mano i driver ufficiali è, quindi, vivamente consigliato.





SOS Rapido Risposte brevi



Spore Creature Creator produce alcuni fastidiosi suoni in presenza di schede AC 97, ma il problema verrà presto risolto.

D Ho aggiunto un account alla mia lista di amici in Steam, ma il nome del nuovo arrivato non compare nell'elenco personale. Non posso nemmeno aggiungerlo un'altra volta alla lista, perché il programma mi dice che l'operazione è già stata effettuata. Come posso uscire dalla situazione di stallo?

Orion81

R Evidentemente, il file di configurazione addetto alla definizione del tuo profilo non è stato aggiornato correttamente. Raggiungi la cartella **Steam/SteamApps**, elimina il file **winui.cfg** e tutte le copie del file **friendsUI.dll**. Al riavvio successivo, l'applicazione genererà automaticamente una nuova configurazione reimpostando la tua lista amici. Se il problema dovesse persistere, raggiungi la sezione **Opzioni Internet** di Internet Explorer e, dopo aver impostato su Medio-Alto il livello di protezione, entra nel menu **Gestione componenti aggiuntivi**. Qui, dovrai disabilitare la Google Bar, notoriamente responsabile del problema specifico, selezionandola dall'elenco e scegliendo l'opzione **Disattiva**.

D Il portatile Acer, basato su Celeron M a 1,6 GHz, mi impedisce di installare Windows XP Home, che vorrei utilizzare per eliminare l'edizione Home Basic di Vista preinstallata. Il setup si blocca nel momento in cui devo scegliere la partizione. Mi trovo davanti a un portatile univocamente legato a Vista?

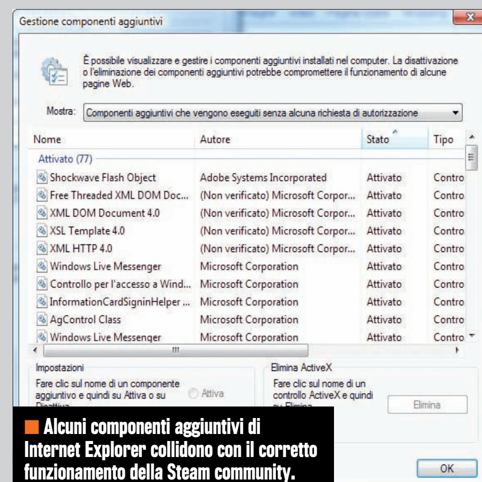
Dario

R Conoscere con precisione il modello di notebook avrebbe ridotto sensibilmente il campo delle possibilità. Rimane comunque improbabile che Acer abbia modificato il firmware di un vecchio Celeron M per limitarne l'utilizzo a Vista. Il problema, di conseguenza, potrebbe risiedere nell'assenza di driver compatibili con il controller SATA del notebook, che riuscirai a scaricare dalla sezione di supporto del sito Acer. L'inserimento di driver specifici richiede la pressione del tasto **F6** nelle fasi di avvio dell'installazione e l'utilizzo di un vecchio disco floppy. Se non sei in possesso di un lettore, anche esterno, non posso che consigliarti di recuperare un CD di XP più recente, magari già comprensivo di Service Pack 3, capace di riconoscere automaticamente il controller integrato nel portatile.

D Ho un problema audio con *Spore Creature Creator*, i cui suoni sono inframmezzati da rumori talmente fastidiosi, da costringermi ad abbassare al minimo il volume. Ho provato a reinstallare i driver della mia vecchia scheda AC 97, ma senza risultati.

Amerigo95

R Sembra che il problema sia prodotto dal connubio di alcuni vecchi driver per controller AC 97 e il canale FX dell'editor. Abbassandolo del tutto, perderai alcuni rumori d'ambiente, ma eliminerai anche gli stridii indesiderati. Alcuni utenti hanno scoperto che preferendo l'ambiente vulcanico a quello forestale i rumori vengono considerevolmente ridotti, una soluzione efficace in attesa che escano driver AC 97 maggiormente compatibili con *Spore*.



Alcuni componenti aggiuntivi di Internet Explorer collidono con il corretto funzionamento della Steam community.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile, Sconsigliato, Accettabile, Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *DEFCON con Beretta*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Catturare e conservare gelosamente le immagini dei giochi da recensire. Poi, però, l'oblio ha la meglio.
Gioco Preferito: *iRacing*



CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Citare Sun Tzu mentre si lancia all'assalto dell'ennesimo involtino primavera.
Gioco Preferito: *The Witcher Enhanced Edition*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Fomentare il maestro Pape, proponendogli scellerate spedizioni nell'Area 51 e filmati di dubbia moralità.
Gioco Preferito: *rFactor*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Citare l'immortale Enrico Pallazzo, nei momenti di difficoltà della redazione, sotto assedio dall'Area 51.
Gioco Preferito: *Race Driver: GRID*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Inviare con tempi mediterranei i suoi testi dalla soleggiata Trinacria. Un po' a pezzi... in tutti i sensi.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

Voglia di evoluzione

I dinosauri mangiano l'uomo, la donna eredita la Terra. (Ellie Sattler, "Jurassic Park")

CON la forza dirompente di un asteroide, *Spore* ha colpito il mondo dei videogiochi. A differenza dei dinosauri, però, noi eravamo pronti ad accoglierlo.

A dire il vero, lo attendevamo con ansia, come dimostrano le anteprime e gli speciali che abbiamo dedicato alla nuova fatica di Will Wright dal luglio del 2005. Inutile negarlo, le aspettative che circondavano questo progetto erano molto elevate, alla pari dell'ambizione che lo connotava e dell'entusiasmo che traspariva da ogni parola del suo creatore.

Adesso che l'abbiamo provato a fondo, possiamo tirare un sospiro di sollievo. *Spore* ha mantenuto le promesse. Lo scoprirete leggendo le 10 pagine che seguono. Avete letto bene: 10 pagine, una recensione titanica, e vi assicuriamo che abbiamo dovuto comprimere al massimo e scegliere accuratamente le parole, perché *Spore* è semplicemente immenso. Ora, non resta che giocarlo e stare a guardare. Osservare come si muoveranno i giganti del settore alla luce di questo nuovo fenomeno.

Basti pensare che, nella prima settimana dal lancio del *Creature Creator*, l'editor di *Spore* che ha preceduto l'arrivo del gioco vero e proprio, ben un milione di bizzarre e variopinte creature hanno inondato la Grande Rete. Un'ulteriore dimostrazione che, quando vuole, la comunità dei videogiocatori (siano "hardcore" o "casual") sa come farsi sentire. Un bel polverone, insomma, che potrebbe – e ci auguriamo vivamente che lo faccia – dare una bella spinta in avanti al processo evolutivo del nostro hobby preferito. Magari meno rivoluzionari, ma sempre di passi nella giusta direzione si parla, questo mese abbiamo provato sia *S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky*, sia la *Enhanced Edition* di *The Witcher*. In entrambi i casi si tratta di un "ritorno con rilancio". Il primo ci vede all'interno della misteriosa Zona concepita dai fratelli Strugatzki e portata sui monitor da *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*. L'espediente utilizzato da GSC Game World è quello di proporre un antefatto (o prequel, come impone la moda) alle vicende di *Shadow of Chernobyl*, ma lo scopo vero e proprio era di rivedere e correggere un FPS che avrebbe potuto dare di più. Missione compiuta!

The Witcher, dal canto suo, aveva già affascinato le legioni di appassionati di GdR di razza. Nondimeno, un'ambientazione, una trama e un mondo di così ampio respiro costringono sempre a qualche compromesso. Bug, tempi di caricamento "geologici" e altre amenità del genere hanno spinto CD Projekt RED a tornare sui propri passi e a produrre una versione migliorata delle avventure di Geralt di Rivia. Ecco, dunque, *The Witcher* come lo avremmo voluto al momento del suo debutto. In più, le missioni aggiuntive, l'editor e i miglioramenti relativi al gioco vero e proprio introdotti da questa *Enhanced Edition* saranno liberamente scaricabili da Internet, per coloro che hanno già acquistato la versione base di *The Witcher*.

Da queste parti si respira aria di evoluzione. Prendete le pinne e armatevi di pungiglione, ci si vede nel brodo primordiale.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

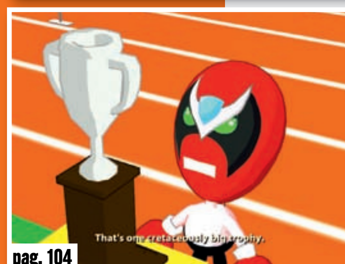
LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET













VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Trascorrere le proprie vacanze in un luogo remoto e incantato: Azkaban!
Gioco Preferito: *Europa Universalis: Rome*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Andare a caccia di Raffaello Rusconi quando "si assenta un attimo", per raccontargli le imprese di Undertaker.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve i problemi.
Gioco Preferito: *Civilization Special*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a dimenticare un bisturi nella pancia di ogni articolo e poi dire: "Ops".
Gioco Preferito: *Brothers in Arms*



ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 2008*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare gli SMS, ICQ e Skype!
Gioco Preferito: *Sam & Max in Vacanza*





Andiamo particolarmente fieri del nostro Mech, e pensate che per crearlo ci sono voluti poco più di dieci minuti.





Dal geniale Will Wright, ecco a voi l'alba di una nuova era dei videogiochi.

GENERE: SIMULATORE DI EVOLUZIONE

SPORE

L'evoluzione dei videogiochi secondo Will Wright.

IN ITALIANO

Spore non contiene parti parlate, e il testo su schermo è interamente tradotto in italiano. In qualunque momento, è possibile accedere a delle istruzioni dettagliate sulle varie fasi, sempre nella nostra lingua.



GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È sempre affascinante essere testimoni dell'evoluzione dei videogiochi. Il nostro hobby preferito è partito con dei semplici esperimenti in bianco e nero, confinati sui computer delle università, e lentamente si è fatto largo nella coscienza collettiva, conquistando di anno in anno nuovi appassionati.

Abbiamo visto crescere i primi embrioni del divertimento videoludico, che a suon di bit e monetine hanno colonizzato le sale giochi e le nostre case, procedendo di pari passo con il boom dei computer e dell'informatizzazione. Abbiamo osservato il progresso tecnologico, che di volta in volta ha gettato le basi per nuovi tipi di meccaniche e stimolato la creatività dei game designer. Ma l'evoluzione non ha senso, se non procede in una precisa direzione, ed è qui che i grandi nomi del mondo dei videogiochi si sono guadagnati la propria reputazione. Persone come John Carmack e John Romero (creatori di *Doom*), Peter Molyneux (inventore dei simulatori di divinità o god-game, come *Populous*) e Shigeru Miyamoto (il papà di *Super Mario*) hanno lasciato la loro impronta nella storia dei videogiochi, dando vita a delle vere e proprie pietre miliari.

Alcuni dei loro titoli hanno imposto nuovi standard di qualità, innovando i generi e lanciando mode che ancora oggi non accennano a svanire. Tra tanti geniali game designer, Will Wright è forse il più prolifico e lungimirante. Con *SimCity* ha gettato le basi di una serie infinita di simulazioni, dimostrando nel contempo che è possibile centrare tutte le meccaniche sulle imprevedibili scelte del giocatore. Con *The Sims*, uno dei più grandi successi commerciali di EA, ha esplorato le mille sfaccettature dei rapporti umani, appassionando i giocatori accaniti e conquistando un nuovo pubblico, composto da persone che fino a quel momento avevano evitato il nostro hobby, ritenuto troppo strambo e complicato.

Dopo anni di lavoro, Will Wright è ora pronto a mostrare al mondo *Spore*, una nuova pietra miliare nonché un importante passo nell'evoluzione dei videogiochi. In un certo senso, la sua ultima fatica può essere interpretata come la sintesi di tutta la sua carriera di game designer, in quanto unisce gli elementi chiave di *SimCity* e *The Sims* per dare vita a qualcosa di grande e ambizioso.

> "Spore è una nuova pietra miliare"

È impossibile descrivere *Spore* senza prima entrare nel dettaglio del suo potente editor, a tutti gli effetti la chiave di volta che sostiene le strutture di gioco che si susseguono nel corso delle partite. Bastano pochi secondi per capire come funziona, e nel giro di qualche minuto anche i principianti totali riusciranno a dare forma all'idea che avevano in mente. All'inizio della partita, è necessario creare l'embrione della propria creatura, l'organismo monocellulare che si evolverà lentamente in un essere senziente in grado di dominare la galassia. Dopo aver scelto l'aspetto, il colore e gli accessori della propria cellula, ci si tuffa nel brodo primordiale, iniziando la dura lotta per la sopravvivenza.

L'UMORISMO DI *SPORE*

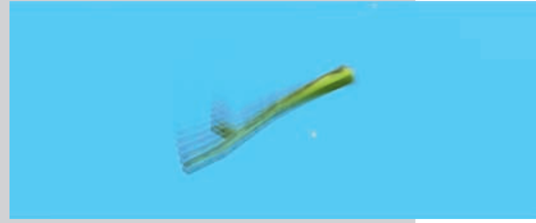
Spore è un'allegra celebrazione della vita, e le varie fasi sono costellate da spassosi intermezzi umoristici, che arrivano persino a citare i grandi classici del cinema.













I movimenti delle creature sono realistici e divertenti, e le animazioni usate per esprimere i vari sentimenti sono un vero e proprio spasso.

I PROTOTIPI

Sul sito ufficiale, gli sviluppatori hanno reso disponibili per il download alcuni dei "prototipi di gioco" di *Spore*. Raccontano di averne fatti a centinaia nel corso degli anni, e che solo pochi sono stati inseriti nel prodotto finito. Si tratta di software poco rifiniti e non pensati per gli utenti finali, ma è interessante vedere quanta sperimentazione e quanto lavoro sono stati fatti per ottenere un titolo così innovativo e fuori dagli schemi. Se siete interessati, ecco il link diretto alla pagina dei prototipi: www.spore.com/comm/prototypes



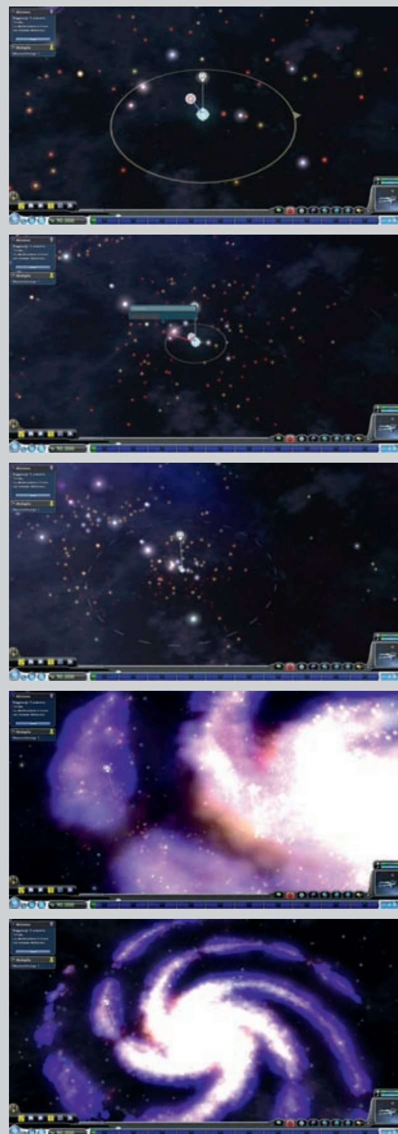


La grafica è tanto originale quanto piacevole.

La linea del tempo tiene traccia di tutto il processo evolutivo, segnalandone le vittorie, i fallimenti e i cambi di direzione.

MONDI LONTANISSIMI

La galassia di *Spore* è sconfinata, e contiene più di 500.000 pianeti. Per esplorarla tutta non basterebbe una vita, e la sensazione di perdersi nello spazio profondo alla ricerca di nuove sorprese è appagante. Per darvi un'idea delle dimensioni del mondo di gioco, godetevi questa breve sequenza di immagini, che inizia dal sistema solare di partenza per poi allargarsi a tutta la galassia.



La prima fase è una perfetta introduzione per *Spore*, semplice e al tempo stesso profonda. Lo scopo è quello di muovere la propria creazione in acque popolate da altre forme di vita, evitando i pericoli e nutrendosi per diventare più grandi e forti. Il concetto base e il sistema di controllo sono di una semplicità disarmante, ma già nei primi minuti della partita si realizza come ogni singolo clic abbia una conseguenza ben precisa, e come ogni minima scelta si rifletta dinamicamente su quanto accade sullo schermo. Per esempio, sarà necessario schierarsi con i carnivori o con gli erbivori, adottando strategie di attacco e difesa completamente diverse. Secondo i propri gusti si potrà impersonare un temibile predatore o un pacifico microrganismo, aggiustando il tiro in base ai propri errori.

Se la creatura è troppo lenta è sufficiente aggiungere delle ciglia e delle pinne per darle più spinta, mentre se finisce sempre vittima di attacchi alle spalle è possibile munirla di un pungiglione sulla coda. Ogni modifica viene annotata automaticamente sulla linea del tempo, che mostra con chiarezza i progressi compiuti e i piccoli incidenti dell'evoluzione. Tenere d'occhio tutte le variabili è virtualmente impossibile, e ogni partita è unica e irripetibile. Dopo la prima fase ne arrivano altre quattro, tutte divertenti e radicalmente diverse tra loro. Una volta usciti dal brodo primordiale dovrete fare i conti con le sfide e i pericoli della terraferma, organizzarvi in tribù, progettare città e, infine, partire per esplorare l'intera galassia.

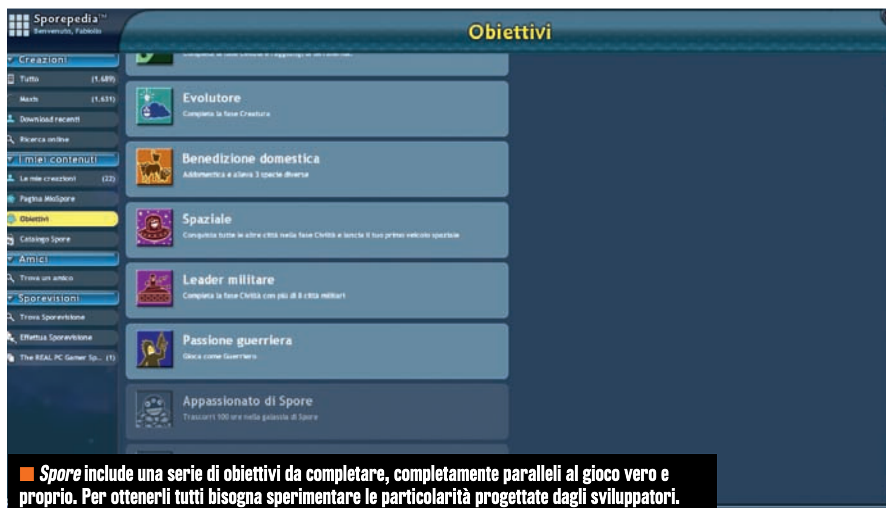
Ogni fase è, a tutti gli effetti, un gioco a sé stante, con meccaniche particolari e ricche di sfaccettature. Ci sono momenti in cui sembra di giocare a un GdR d'azione in stile *Diablo*, altri in cui si è alle prese con una strana versione della strategia in tempo reale di *Age of Empires*, e altre ancora in cui viene in mente



La vita nel brodo primordiale è dura. Mano a mano che si cresce, le enormi creature sullo sfondo emergono e diventano nemici veri e propri.



Progettare una città funzionante è difficile, nel bel mezzo di guerre e trattati commerciali. Imparerete a pianificare bene i vostri attacchi e le vostre mosse.



Spore include una serie di obiettivi da completare, completamente paralleli al gioco vero e proprio. Per ottenerli tutti bisogna sperimentare le particolarità progettate dagli sviluppatori.





il nome di *Civilization*. Ma non pensate che Will Wright abbia copiato le caratteristiche di altri titoli di successo. Gli elementi dei titoli citati sono un semplice contorno alla creatività del giocatore, posta costantemente in primo piano dall'editor. Certo, in alcuni momenti vi sembrerà di giocare a *Age of Empires*, ma lo starete facendo alla vostra maniera, unica e personale.

Il design delle creature sarà frutto del vostro ragionamento e delle vostre idee sull'evoluzione, i loro vestiti e le loro attitudini dipenderanno dal vostro gusto personale e dalle strategie che avete intenzione di adottare, e persino le loro capanne saranno nate dalla vostra immaginazione. Insomma, in ogni momento sarete chiamati a plasmare un mondo, il vostro mondo, in un trionfo di collaborazione tra giocatore e game designer. La sensazione di libertà è tale da essere quasi spiazzante. Grazie alle rapide missioni che scandiscono il ritmo della partita, però, non vi troverete mai bloccati o frustrati da una situazione troppo spinosa. Il segreto di *Spore* è che riesce a proporre un'esperienza sconfinata e dalle potenzialità infinite, senza rendere le cose complicate o cervellotiche.

L'editor, filo conduttore che unisce tutti i diversi sistemi di gioco presenti, consente di fare quello che si vuole senza troppi sforzi, permettendo anche ai principianti di godersi appieno tutta la profondità di *Spore*. È proprio

"Ogni fase è, a tutti gli effetti, un gioco a sé stante"

questa accessibilità che trasformerà l'ultima fatica di Will Wright in un vero fenomeno di costume, anche grazie al modo innovativo in cui vengono sfruttate le funzioni online. È da anni, ormai, che si parla di contenuti creati dagli utenti, e alcuni rari giochi sono riusciti a sfruttarli a dovere, spingendo i giocatori a condividere livelli, Mod e piste. Wright e EA hanno portato tale concetto al gradino successivo, ricorrendo al gioco stesso e a nuove risorse accessibili direttamente da Internet, come il canale dedicato su YouTube e il colossale sito ufficiale, dal quale si può accedere alla Sporepedia (l'enciclopedia di tutte le creature realizzate dai giocatori).

Grazie allo *Spore Creature Creator*, una versione dell'editor resa disponibile al pubblico da giugno, gli utenti del pianeta hanno già creato una miriade di creature che popolano l'universo di *Spore*. Quando si gioca online, infatti, è possibile imbattersi in animali inventati da altri giocatori, e addirittura scaricarne di nuovi per utilizzarli nelle proprie partite. Nonostante in fase di recensione l'universo di *Spore* fosse ancora nei suoi primi momenti di vita, possiamo assicurarvi che abbiamo incontrato creature bizzarre e ingegnose, e che ci siamo divertiti a scambiare commenti e







MUSICA D'AUTORE

Per le musiche di *Spore* è stato coinvolto Brian Eno, un grande della musica sperimentale e minimalista. I suoni del gioco sono interamente procedurali, e più che di composizioni vere e proprie il buon Brian si è occupato di dare istruzioni ai programmatori. L'effetto è sempre suggestivo, e ben si sposa con i paesaggi mozzafiato di alcune fasi. Inoltre, in alcuni momenti del gioco avrete la possibilità di creare la vostra colonna sonora, utilizzando un editor limitato, ma efficace.





■ Ingrandendo la visuale durante gli attacchi, compariranno le disperate creature che cercano riparo dalle esplosioni.



consigli grazie alle funzioni di community integrate nel gioco.
La struttura su cui si basa l'online di *Spore* è solida come una corazzata. Ci sono opzioni per filtrare o eliminare i contenuti ritenuti sconvenienti, per vedere solo quelli creati dagli amici, e siamo sicuri che, nel giro di pochi mesi, nasceranno delle vere e proprie gare di *Spore*, ufficiali e non, organizzate dagli sviluppatori e dagli utenti. Il fatto che il gioco online sia così ben integrato in quello principale non fa che contribuire alla longevità, già molto alta di suo, ma non impedirà di divertirsi a chi vorrà cimentarsi in un'esperienza "offline". È chiaramente un peccato perdersi tutte le chicche della community, ma è importante notare come *Spore* funzioni egregiamente anche come unità a sé stante, confinato su un computer non connesso alla Rete.

Com'è lecito aspettarsi, il gioco è estremamente rifinito anche per quanto riguarda gli aspetti più strettamente tecnici. Con un editor così flessibile, il rischio era che si venissero a creare bug più o meno gravi. Pur avendo provato tutte le combinazioni più improbabili, però, non abbiamo incontrato nessun problema. Le partite scorrono lisce, senza la minima incertezza del motore grafico e delle meccaniche di gioco. Anche la grafica, pur nella sua semplicità, ha un fascino particolare, che risalta ancora di più se si pensa che tutte le animazioni vengono generate in base alle caratteristiche delle creature. Ciò che esce dall'editor si muove con una naturalezza incredibile e rende ancora più appagante il procedimento per dare vita a una creatura particolare e ricercata. Le ambientazioni sono allegre e colorate, e lasciano trasparire l'amore e la dedizione che gli sviluppatori hanno riposto in *Spore*.

Vedere una stella spuntare dall'orizzonte di un pianeta, mentre si esplora la galassia, è un'esperienza suggestiva, e osservare i primi stentati passi sulla terra ferma di una giovane creatura è uno spettacolo delizioso, nonché una vera e propria celebrazione della vita. In fondo, *Spore* è soprattutto un monumento all'evoluzione e, come tale, ne racchiude tutta la magia.

Era fin troppo facile che, dopo tanta attesa, Will Wright deludesse le aspettative dei suoi fan, fomentati da anni di immagini, anteprime e dettagli. Invece, il "signor Sim" ce l'ha fatta di nuovo: ha dato vita al suo ambizioso progetto e le sue idee influenzeranno molti dei giochi che usciranno nei prossimi anni.

Fabio Bortolotti, Francesco Mozzanica GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Civilization IV, Nov 05, 9
Un grande capolavoro, che ha senza dubbio influenzato alcune fasi di *Spore*.

The Sims 2, Ott 04, 9
Una delle grandi intuizioni di Will Wright, che contiene già alcuni degli elementi chiave di *Spore*.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **EA** ■ Prezzo **€ 59,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.spore.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM (768 MB Vista), Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD, 4 GB HD (+ 1 GB per le creazioni)**
- Sis. Cons. **1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0**
- Multiplayer **Online, non simultaneo**

Pro
- Editor semplice e potente
- Sistema di gioco vario e profondo
- Uso rivoluzionario dell'online

Contro
- Può dare assuefazione
- Monopolizzerà il vostro tempo libero
- Non c'è una modalità multiplayer classica

Un gioco incredibile, che mantiene tutte sue promesse. *Spore* resterà negli annali dei videogiochi e, con tutta probabilità, lancerà una moda e un nuovo stile nell'utilizzo dell'online e dei contenuti creati dagli utenti. Da provare a tutti i costi.

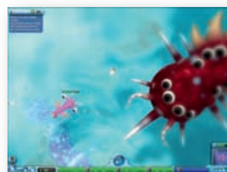
9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	9	9	9	9

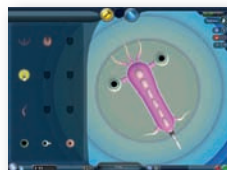
SPORE è diviso in cinque fasi radicalmente diverse tra loro, accomunato soltanto dalla presenza dell'editor e delle vostre creature. Le fasi possono essere giocate di seguito, una dopo l'altra, oppure affrontate singolarmente dopo averle sbloccate la prima volta.

LA FASE CELLULARE

Un tuffo nel brodo primordiale.



Le creature grosse sono pericolose, ma con un po' di astuzia evolutiva anche il più piccolo dei microbi può avere la meglio.



La prima sessione con l'editor è perfetta per capirne il funzionamento e prepararsi alle fasi successive.

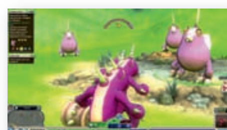
La prima fase è la più corta di tutte e serve quasi da introduzione per le meccaniche principali del gioco. Bisogna semplicemente guidare la propria cellula verso il suo cibo, dopo aver opportunamente scelto se essere carnivori o erbivori. Dopo qualche minuto, il nutrimento sarà sufficiente a innescare il processo evolutivo, chiamando in questione l'editor e dando al giocatore il primo assaggio di *Spore*. Visto che la vita nel brodo primordiale è molto dura, sarà possibile richiamare l'editor accoppiandosi con uno dei propri simili, e passando a tutti gli effetti alla generazione successiva. Mano a mano che si procede, si ottengono nuovi componenti da usare nell'editor, quali spine, bocche e sacche di veleno. Nonostante la sua estrema semplicità, la fase cellulare racchiude tutta la profondità di *Spore*, e si presta a tante sperimentazioni fuori dal comune. Come se non bastasse, le profondità dell'acqua sono rilassanti e belle da vedere, e rendono ancor più piacevole il primo impatto con il gioco.



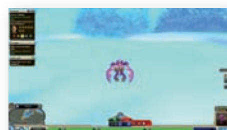
Nella fase cellulare la grafica è in 3D, ma gli spostamenti avvengono solo su due dimensioni.

LA FASE CREATURA

I primi passi sulla terra ferma.



A seconda di come la creatura si evolve, *Spore* introdurrà altre razze, alcune amichevoli e altre spiccatamente aggressivi.



Esplorando il territorio e trovando i fossili, è possibile guadagnare altre parti da usare, come per esempio le ali.

Nella fase creatura si muovono i primi emozionanti passi sulla terraferma, armeggiando con l'editor per modificare l'ultima versione della cellula e adattarla alla sopravvivenza fuori dall'acqua. Oltre ad aggiungere parti essenziali come zampe, occhi e orecchie, sarà possibile aggiungere due tipi di elementi: quelli decorativi e quelli da combattimento. Una creatura con artigli e zanne sarà più forte nella lotta, mentre gli esseri più belli da vedere saranno in grado di affascinare e farsi amiche le altre forme di vita. La visuale è rigorosamente in 3D, e lo stile di gioco è a metà tra i combattimenti in stile *Diablo* e le fasi sociali di *The Sims*. Lo scopo è quello d'imparare nuove abilità e seguire gli spostamenti della propria colonia, diventando più intelligenti e imparando l'arte della socialità. In questa fase, la creatura può ancora essere modificata a piacimento, sia per piccoli dettagli, sia per mutamenti radicali. Nel passaggio successivo, invece, sarà possibile cambiare solamente il look e gli accessori, quindi è fondamentale ricordarsi di introdurre risorse fondamentali quali la bocca, gli occhi e le braccia.



Per ritoccare la propria creatura è sufficiente accoppiarsi con un proprio simile, facendo attenzione a difendere l'uovo fino a che non si schiude.

LA FASE TRIBALE

La nascita di una grande civiltà.

Dopo aver lottato ed esplorato con una singola creatura, nella fase tribale si controlla un'intera tribù, con un meccanismo simile a quello degli RTS. Per sopravvivere, sarà necessario nutrirsi di tanto in tanto (scegliendo il tipo di cibo affermatosi durante la fase cellulare), proteggere il proprio villaggio e rapportarsi con le altre tribù. Dopo aver vestito le creature con l'editor, sarà possibile costruire strutture di vario tipo, che conferiranno oggetti specifici agli abitanti. Di base, ogni unità è neutra e le si possono assegnare dei mestieri equipaggiandola nel modo giusto. Sarà necessario avere dei raccoglitori e dei cacciatori, ma anche dei soldati per difendersi dagli attacchi delle tribù ostili. L'obiettivo della fase tribale è di conquistare gli altri villaggi, con l'uso della forza o con vantaggiose alleanze.
I combattimenti funzionano esattamente come negli RTS, con l'aggiunta di alcuni attacchi speciali ottenuti in base alle scelte fatte nella fase creatura. Ai livelli di difficoltà più elevati, la lotta per la supremazia diventa ardua e complessa, e costringe all'impiego di strategie complesse, che spesso comportano la gestione di due fronti contemporaneamente.
I pacifisti apprezzeranno la possibilità di progredire a suon di canzoni e balli, da eseguire con gli strumenti fabbricati e con un nutrito gruppo di unità, fondamentale a impressionare il pubblico e a guadagnarsi la sua amicizia. Il contrasto tra le guerre e le alleanze è estremamente interessante, anche perché spiana la via a una miriade di modi per affrontare una partita. Si può puntare solo sulla forza bruta, concentrandosi sulle armi e facendo attenzione a non impegnarsi in troppe guerre contemporaneamente, oppure evitare gli scontri e negoziare gli accordi con danze e regali. Naturalmente, il fatto che il giocatore decida di seguire la via della non belligeranza non significa che le tribù vicine saranno dello stesso avviso, costringendolo spesso a fuggire e a ripararsi tra le mura dei villaggi amici. Le scelte compiute vengono riportate sulla linea del tempo e sono rappresentate anche da un Totem al centro dell'insediamento, che cresce con facce diverse secondo le conquiste fatte.



Il villaggio è semplice e spartano, e il numero di strutture che si possono costruire è limitato. Scegliere gli strumenti giusti ed equipaggiare bene le proprie unità è impegnativo e divertente.


Per usare alcune abilità, le unità devono essere in compagnia del capo villaggio, che si rigenererà alla base, nel caso venisse sconfitto.


Il Totem al centro del villaggio indica i progressi nella fase, e cambia in base al tipo di conquiste fatte.



LA FASE CIVILTÀ

Chi controlla la Spezia, ha il potere.

Dopo che la specie creata ha ottenuto il dominio militare o politico del pianeta, imponendosi sulle altre forme di vita senzienti, è tempo di passare alle città vere e proprie. In questo momento, gli avversari da battere saranno esponenti della propria specie, che lottano per l'espansione economica in altre zone del pianeta.
La principale risorsa non è più il cibo, bensì la Spezia, da guadagnare assicurandosi degli avamposti in prossimità di particolari geyser, dislocati sulle terre emerse e sui mari. A tale scopo, sarà necessario richiamare l'editor e costruire dei veicoli e delle imbarcazioni adatte, avendo cura di armarli per difenderli da possibili attacchi nemici. Per progredire, in maniera analoga alla fase tribale, bisogna conquistare gli altri insediamenti, imponendosi con la forza o tessendo dei fruttuosi rapporti commerciali. Le variabili in gioco, questa volta, sono molte di più, e la struttura si presenta come un incrocio tra *Civilization* e un RTS. È importante far sì che i propri cittadini siano contenti e si sentano sicuri, senza dimenticare di costruire strutture per massimizzare la raccolta e la raffinazione della Spezia. All'inizio della fase, sarà possibile scegliere l'orientamento della prima colonia: commerciale, religioso o militare. Queste tre parole chiave ricorrono per tutta la partita, e rappresentano i possibili modi per estendere il proprio dominio. Con la religione si conquistano le città meno felici, inclini ad abbracciare una nuova fede, con le armi si ottiene quel che si vuole con la forza, mentre con il commercio si possono "comprare" degli alleati, assicurandosi nel contempo una dose aggiuntiva di Spezia. Il bello è che, mano a mano che si conquistano altre città, le variabili in gioco aumentano e le strategie da adottare cambiano significativamente. Dopo aver ottenuto il dominio sul proprio continente, sarà necessario progettare dei velivoli in grado di raggiungere le terre lontane, portando il gioco su scala mondiale e guadagnando ciò che serve per passare alla fase spaziale: l'ultima, nonché la più complessa.



La fase civiltà è molto bella da vedere, e dà l'idea di un conflitto su scala mondiale.



Il municipio, le fabbriche e le case vengono progettati con l'editor, anche se questa volta il fine è principalmente estetico.


Completare la fase civiltà ricorrendo solo al commercio è possibile, ma richiede delle strategie di difesa particolarmente efficaci.


Assicurarsi le fonti di Spezia, in terra e in mare, è la chiave della vittoria. Ogni riferimento a "Dune" è puramente casuale...

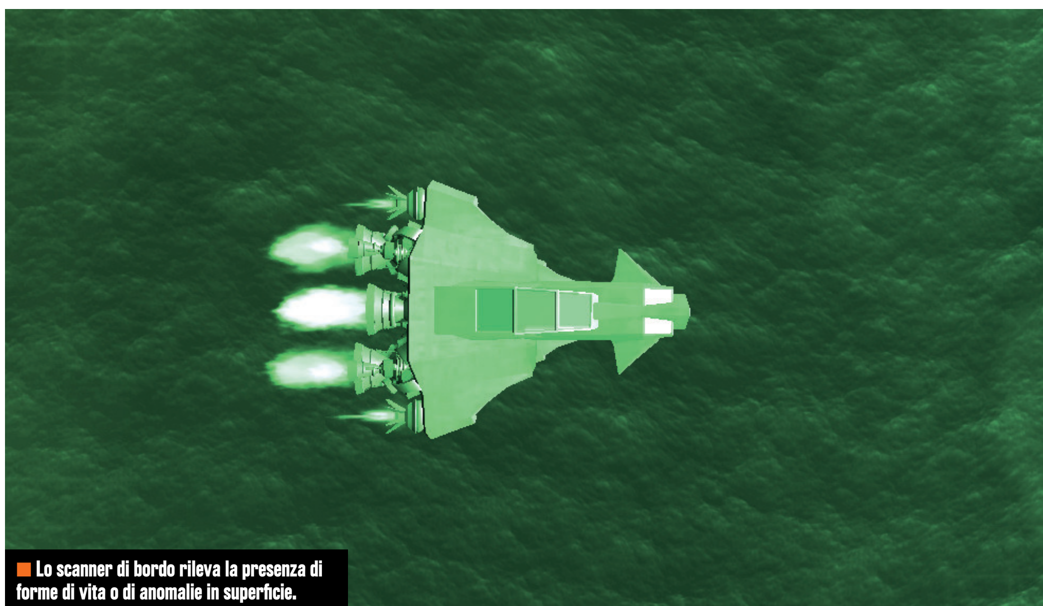
LA FASE SPAZIALE

Là, dove nessuna creatura è mai giunta prima.

La fase spaziale è il culmine di *Spore*, nonché una sintesi di quelle precedenti. Il fattore scatenante è la scoperta delle tecnologie necessarie al viaggio spaziale, che permettono di esplorare tutti gli altri pianeti della galassia. Il controllo è centrato su una singola astronave, creata con l'immancabile editor, e le possibilità sono semplicemente sconfinate. In molti sistemi solari sono presenti civiltà con cui interagire, stringendo alleanze o dando vita a sanguinosi conflitti, e la varietà delle missioni da compiere è a dir poco disarmante. Capiterà di esplorare pianeti che presentano tracce di una civiltà scomparsa, analizzandone i resti con lo scanner, o addirittura di ingaggiare combattimenti con astronavi ostili. Proseguendo, si ottiene la capacità di effettuare viaggi interstellari, che si traduce nella possibilità di visitare ogni più remoto angolo della galassia, contenente più di 500.000 pianeti. In questa fase, capiterà d'imbattersi nelle civiltà create dagli utenti, che si comporteranno in base al tipo di evoluzione che hanno seguito. È proprio questo che intendeva Will Wright quando parlava di *Spore* come di un "Massively Single Player Game": nonostante l'esperienza di gioco sia strettamente in singolo, gli elementi che si incontrano provengono da migliaia di altre partite, conferendo al gioco una varietà senza precedenti. Viaggiando per la galassia, si dovranno terraformare dei pianeti per renderli abitabili, al fine di insediarvi delle colonie e curarne lo sviluppo. Le cose da fare sono potenzialmente infinite e le sorprese che si nascondono sui pianeti vi spingeranno a investire ore e ore nell'esplorazione e nella conquista. Nella fase spaziale si realizza, dunque, il sogno di una simulazione totale, in cui tutti gli aspetti sviluppati nel resto del gioco si uniscono e danno vita a qualcosa di incredibilmente profondo e divertente. Con tutta probabilità, dopo aver sviscerato le possibilità di questa fase, vi verrà voglia di cominciare una nuova partita, facendo altre scelte e dando vita a una forma di vita completamente diversa. Da questo momento in poi, conoscendo le potenzialità di *Spore*, vi troverete con un enorme giocattolo, capace di stupirvi e di mostrarvi novità anche dopo decine di ore.



Esplorando i pianeti della galassia vi imbatterete in civiltà ostili, da combattere con un semplice sistema di controllo in tempo reale.



Lo scanner di bordo rileva la presenza di forme di vita o di anomalie in superficie.



Dopo aver reso abitabile un pianeta, è possibile fondare nuove colonie e guadagnare più Spezia.



Nello spazio, le relazioni diplomatiche possono precipitare rapidamente, quindi dovrete tenervi pronti a difendere il vostro impero galattico.

LA POTENZA DELL'EDITOR

Nonostante tutte le fasi di gioco siano divertenti e interessanti, il vero cuore di *Spore* è il suo potente editor. È uno strumento estremamente flessibile che, secondo il momento, viene proposto in versioni diverse. Nella fase cellulare è solo bidimensionale, in quella creatura è in 3D, mentre più avanti include componenti per la costruzione di veicoli e di edifici. Ciò che lo rende tanto speciale non è la sua potenza, bensì la sua accessibilità, che permetterà anche ai neofiti di ottenere risultati soddisfacenti. Bastano pochi minuti per capire il funzionamento dei comandi relativi alla modellazione, che si limitano al piazzare nuove parti per poi mutarne la forma, la lunghezza e l'inclinazione. È una struttura ridotta all'osso, ma, grazie al vasto campionario di componenti e alle infinite combinazioni con cui possono essere accostati, qualunque idea abbiate potrà essere riprodotta su schermo.

La nascita di una specie



La fase cellulare dell'editor è soltanto in 2D e permette di familiarizzare con i controlli principali. I componenti disponibili sono a sinistra, mentre nell'angolo superiore destro vengono elencate le caratteristiche che derivano dalle parti usate. Per evitare la creazione di mostri in grado di sbilanciare una partita, EA ha introdotto un limite di parti aggiungibili, derivante sia dai punti disponibili, sia da un livello di complessità predefinito. Non temete, si tratta di una restrizione sensata, che difficilmente vi creerà problemi.

Evoluzione in 3D



A partire dalla fase creatura, tutti gli editor sono in tre dimensioni, e permettono di controllare la posizione e l'inclinazione di ogni singolo componente. Abbiamo fatto esperimenti di tutti i tipi, dagli esseri con sei gambe a quelli che saltellano su un unico piede palmato, e abbiamo constatato che il risultato finale veniva animato dal gioco con una naturalezza incredibile. Anche questo è il segreto dell'editor, e sapere che i propri sforzi si tradurranno in qualcosa di "vivo" vi spingerà a impegnarvi ancora di più.

A portata di clic

Ogni volta che si piazza un oggetto sulla creatura o sul veicolo che si sta creando, appariranno una serie di controlli per plasmarne la forma e modificarne l'inclinazione. In questa immagine siamo alle prese con un abitacolo a forma di sfera, che potrebbe essere facilmente trasformato in una cabina lunga e affusolata. Il completo controllo sulle tre dimensioni consente di riprodurre strutture di ogni tipo e, con un po' di pazienza, si possono addirittura ricreare oggetti del mondo reale o astronavi ed edifici famosi. Sulla Sporepedia sono già in bella mostra delle riproduzioni perfette dell'Enterprise, degli X-Wing e dei TIE-Fighter, e siamo soltanto all'inizio...



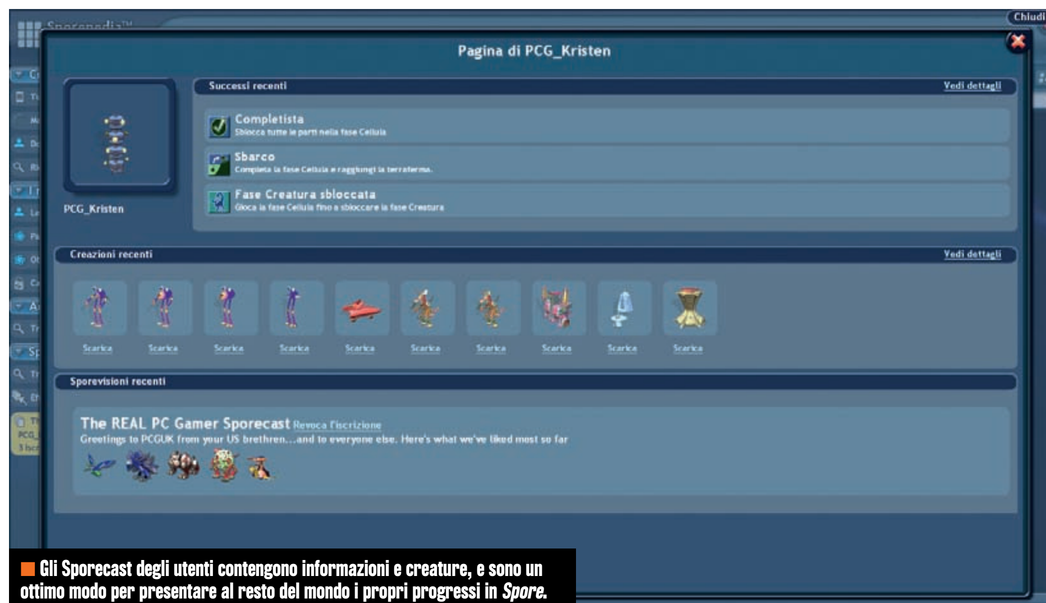
Tra estetica e funzionalità

Quando si utilizza l'editor al di fuori del gioco, per il gusto di creare qualcosa di particolare, molte delle meccaniche passano in secondo piano. Quando si è nel bel mezzo di una partita, invece, è importante trovare un compromesso tra l'estetica e la funzionalità. Secondo la situazione, potreste avere bisogno di mezzi con una grande potenza di fuoco, o di astronavi adatte al commercio spaziale. Per ottenerli, sarà necessario piazzare dei componenti appropriati, cercando nel contempo di ottenere qualcosa che abbia un design accattivante. Detto così può sembrare faticoso, ma la soddisfazione per aver creato qualcosa di bello ed evolutivamente sensato è impagabile.



NON SIAMO SOLI, NELL'UNIVERSO

Il gioco online di *Spore* è a dir poco rivoluzionario, e senza dubbio ispirerà tanti titoli nei mesi a venire.
La vera novità è che non esiste una modalità appositamente dedicata all'online, e che non c'è possibilità di sfidare altri giocatori. In *Spore*, ognuno procede nella partita per conto suo, godendosi una classica esperienza "in singolo", ma si imbatterà spesso e volentieri in contenuti creati da altri giocatori. Creature, astronavi, edifici e intere civiltà prese da altri computer del mondo si affolleranno sul vostro schermo, conferendo a *Spore* una varietà senza precedenti. Durante l'esplorazione delle galassie, per esempio, vi capiterà d'incontrare un popolo creato su un PC giapponese, e il suo comportamento dipenderà dalle scelte fatte nella partita originale. Le potenzialità di questo sistema sono sconfinate, e in fase di recensione abbiamo trovato delle forme di vita ingegnose e bizzarre, spuntate sui nostri pianeti e identificate anche dal nome del loro creatore. Oltre a questo, Will Wright ha concepito una solida struttura online, interna ed esterna al gioco, grazie alla quale gli appassionati potranno commentare le creazioni più interessanti e scaricarne di nuove, rendendo ancor più ricchi i loro bestiari. L'unico problema di questo sistema è il controllo dei contenuti, reso molto arduo dalla flessibilità dell'editor. È già successo, e succederà anche in futuro, che qualche buontempone si diletti dando vita a mostri sconvenienti messi in pose poco edificanti, o quanto meno non adatte agli occhi dei più piccoli. EA può cancellare le creature inopportune e bandire i perdigiorno di turno, e i giocatori hanno la facoltà di segnalarle ed eliminarle istantaneamente dalla loro partita.
Se avete dei figli, invece, potrete attivare l'opzione che mostra solo i contenuti creati da degli amici, o addirittura decidere di giocare offline. In questo modo, le partite rimangono perfettamente godibili e adatte ai più piccoli, e le meccaniche di gioco non vengono cambiate di una virgola.



Gli Sporecast degli utenti contengono informazioni e creature, e sono un ottimo modo per presentare al resto del mondo i propri progressi in *Spore*.



Tra le creature degli altri utenti capita spesso di trovare delle vere e proprie gemme d'inventiva e di abilità con l'editor.



La Sporepedia è enorme, ed è destinata a crescere con il passare dei mesi. Sarà interessante vedere quante creature conterrà tra un paio d'anni.



Durante la modifica di una creatura, è possibile aprire la Sporepedia per applicare lo schema di colori di un'altra forma di vita già esistente.



La profondità di campo rende l'atmosfera ancora più intrigante.



Situazioni come questa rendono finalmente giustizia al sistema d'illuminazione, che in *Clear Sky* è spettacolare.

GENERE: FPS

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

GSC torna sui propri passi, ambientando *Clear Sky* prima di *Shadow of Chernobyl* e correggendo i vecchi errori.

IN ITALIANO

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky **è interamente tradotto in italiano. Anche nei dialoghi, sebbene i doppiatori non risultino particolarmente convincenti nella recitazione. Per quanto riguarda le informazioni di testo, che sono tantissime, mediamente la traduzione è ben fatta, ma non manca qualche sporadico strafalcione.**



NON siamo rimasti a bocca aperta ai tempi dell'uscita di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*, più di un anno fa.

Si trattava di un gioco incredibilmente ambizioso, in fase di sviluppo da molto tempo, caratterizzato da un motore grafico che voleva essere rivoluzionario, ma che, tutto sommato, a nostro avviso non faceva gridare al miracolo, nemmeno sui pochi PC in grado di farlo girare al massimo del dettaglio.

La nostra delusione non era però dovuta alla grafica, comunque più che dignitosa. Il vero problema del gioco consisteva nelle meccaniche che non funzionavano a dovere: poco stimolante la gestione delle diverse fazioni, che non riusciva a decollare, per non parlare del sistema economico, interessante ma poco utile. Un altro grosso limite consisteva nel tipico effetto "tunnel": la promessa libertà di azione era, per molti versi, una chimera, dal momento che il giocatore si trovava spesso artificiosamente incanalato in strade obbligate a causa delle radiazioni, che gli impedivano di uscire per più di pochi istanti dal percorso segnato. Un peccato, perché muovendosi nei dintorni di Chernobyl si rimaneva estasiati dagli sconfinati quanto alienanti paesaggi, che ben rappresentavano lo squallore e l'abbandono della Zona, territorio di sbandati e militari.

Il nuovo capitolo *Clear Sky* è stato profondamente rivisto dai suoi sviluppatori. Questi ultimi, oltre ad aver aggiornato il motore grafico (e risolto molti dei bug che affliggevano *Shadow of Chernobyl*), hanno aggiunto aree inedite nell'enorme mappa di gioco e rimesso mano alla struttura del gioco vero e proprio.

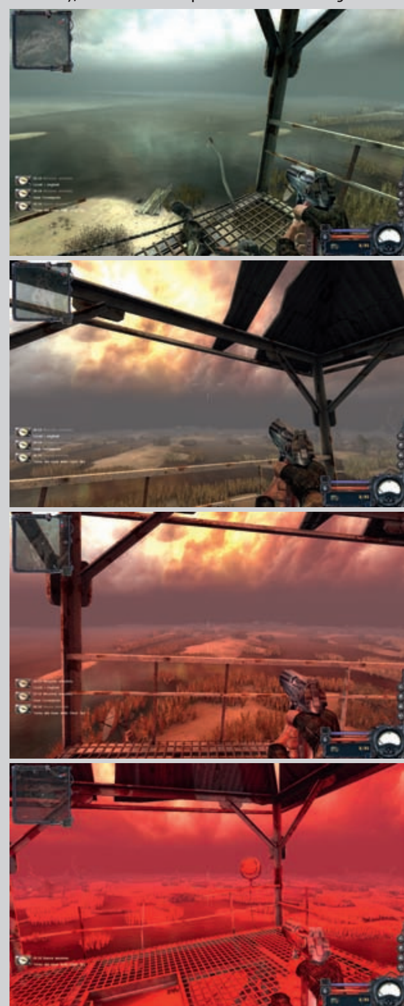
Alla prima esecuzione di *Clear Sky*, le novità possono sembrare poco evidenti: si nota che il motore grafico è il medesimo e include alcuni dei vecchi difetti, come i piccoli artefatti nelle ombre generati dal sistema d'illuminazione dinamica. Il dettaglio è veramente elevato, soprattutto per quanto riguarda le texture, molto curate e realizzate in alta risoluzione – fattore che metterà a dura prova il comparto video dei PC su cui dovrà girare il gioco. Se, però, il capostipite della serie risultava molto pesante ai tempi della sua uscita, ora bisogna ammettere che, a patto di usare dell'hardware recente, il tutto si muove fluidamente, anche a dettaglio elevato.

> **"Il potenziale di S.T.A.L.K.E.R. è finalmente espresso"**

Non sarà necessario dotarsi di schede video potentissime, ma certo non si può pretendere di gustare al meglio *Clear Sky* con una GPU DirectX 9 o una delle prime DX10 economiche. Per fare degli esempi pratici, con una 8800 GT abbiamo ottenuto ottimi risultati, impostando quasi tutto al massimo del dettaglio, a una risoluzione di 1440x900, senza mai incappare in rallentamenti evidenti. Per spingere tutto al massimo alla risoluzione di 1920x1080,

DIRECTX 10 E RAGGI X

Il motore grafico X-Ray è stato aggiornato costantemente e, in questa versione, include anche il supporto ad alcune caratteristiche delle DirectX 10. In particolare, i possessori di Windows Vista e di GPU adeguatamente carrozzate potranno deliziarsi gli occhi con fumo e nebbia volumetrici, ma soprattutto con l'effetto God's Ray, i tipici raggi di sole che squarciano le nubi. Chi preferisce le DX 9, comunque, non avrà di che lamentarsi: il motore rimane impressionante anche con le vecchie librerie e l'atmosfera risulta quasi invariata. Merito di un accorto utilizzo della profondità di campo (per esempio, quando si ricarica l'arma e l'attenzione è concentrata sul caricatore, mentre il resto dell'area di gioco è sfocato), che rende l'esperienza cinematografica.



La gestione dell'inventario è identica a quella di *Shadow of Chernobyl*.

REQUISITI REALI

I requisiti minimi indicati sulle confezioni dei videogiochi sono raramente adeguati per gustarli dignitosamente. Questo è particolarmente vero con *Clear Sky*: certo, potrete farlo girare con una CPU a 2 GHz e 512 MB di RAM, ma non vedrete altro che un lento susseguirsi di immagini a bassa risoluzione. Dal nostro punto di vista, se non avete un Dual Core e 2 GB di RAM, vi conviene lasciare il gioco sullo scaffale. Per quanto riguarda la scheda video, consigliamo di non scendere al di sotto di una 8800 GT o, nel caso di ATI, di una 3870, più che adeguate a giocarlo alla grande. Per attivare il massimo del dettaglio e in alta risoluzione, è necessaria una GPU di ultimissima generazione, o due schede video di quella precedente in parallelo. Per dare un termine di paragone, possiamo dire che il computer Acer Predator testato questo mese nella sezione Hardware (un quad core, 4 GB di RAM e due 8800 GTX in SLI) faceva funzionare *Clear Sky* senza incertezze a 1920x1080 con tutto il dettaglio spinto al massimo. Con un quad core, 2 GB di RAM e una 8800 GT, abbiamo dovuto abbassare qualche parametro e ridurre la risoluzione a 1440x900, ottenendo in ogni caso una qualità grafica solo leggermente inferiore.





Sono state mantenute le texture a risoluzione elevata, che insieme all'eccellente illuminazione contribuiscono a dar vita alle angoscianti distese della Zona.

PER COLLEZIONISTI

Come ormai tradizione per tutti i titoli di un certo calibro, anche *Clear Sky* potrà vantare una speciale edizione da collezionisti. Quest'ultima sarà caratterizzata da una confezione in metallo e dall'inclusione di una mappa della Zona in formato A2, oltre a un DVD contenente dei gustosi extra.



Fra le caratteristiche DX 10, segnaliamo la simulazione dei cosiddetti God's Ray.

abbiamo usato due 8800 GTX in SLI. Tornando al gioco, durante i primi minuti avrete il tempo di familiarizzare con l'ambiente e il sistema di controllo, senza essere immediatamente catapultati in difficili missioni. Scoprirete l'esistenza di alcuni personaggi che fungono da guida e che si rivelano un'introduzione fondamentale. Per raggiungere i principali luoghi d'interesse, infatti, non dovrete più affidarvi alle sole gambe, passando ore a camminare per le zone contaminate, bensì potrete affidarvi a questi individui che, in cambio di qualche soldo, vi porteranno direttamente a destinazione. Tale particolare – apparentemente insignificante – riesce da solo a stravolgere le meccaniche, permettendo al complesso sistema di alleanze e a quello economico messo in scena da *Clear Sky* di assumere un peso rilevante.

Finalmente, in pochi istanti sarete liberi di tornare alla base dei vostri alleati e in altri punti "caldi" della Zona, magari solo per vendere qualche artefatto o per scambiare armi e munizioni in cambio di denaro (peculiarità che in *Shadow of Chernobyl* stentavano a prendere piede). A tal proposito, è interessante notare la presenza di altre nuove figure, come gli esperti di armi che – sempre in cambio di pecunia – si diletteranno a migliorare le caratteristiche dei vostri strumenti d'offesa, aumentandone velocità di ricarica e gittata, oppure il numero massimo di colpi. Ognuno è specializzato in particolari armi e non tutti hanno le stesse abilità, ma tramite le guide ci vorrà poco per raggiungere anche gli esperti che si trovano agli antipodi della mappa.
La presenza delle guide lascia intuire l'assenza di veicoli da pilotare. In molti,



Quando vi avvicinate agli accampamenti, è meglio non avere armi in mano e muoversi con cautela: nella Zona tutti sono sospettosi e pronti a premere il grilletto.





Grazie alle guide, che consentono di saltare le lunghe camminate, il sistema di fazioni e quello economico prendono piede.

I MORSI DELLA FAME

In *Clear Sky* è stato mantenuto l'indicatore della fame del protagonista. Continuate a camminare e, a un certo punto, il personaggio pretenderà di fermarsi qualche istante, per riprendere forze. Potrete ridurre queste attese facendolo nutrire costantemente. Se, però, in *Shadow of Chernobyl* si trovavano cibarie in abbondanza, in *Clear Sky* queste sono leggermente più scarse, obbligando il giocatore a gestirle con intelligenza. Ciononostante, tale aspetto non ci convince ancora appieno: sebbene le guide permettano di saltare lunghi viaggi, non capiterà di rado di esplorare aree vaste, e il doversi fermare di tanto in tanto non è proprio eccitante. Il problema si presenta, soprattutto, quando l'inventario è colmo di oggetti, il che sfiancherà la resistenza del protagonista.

probabilmente, speravano nella loro introduzione all'interno di *Clear Sky*. A nostro avviso, però, avrebbero poco senso in un contesto talmente disastrato e povero di risorse come i dintorni della centrale nucleare di Chernobyl. La Zona si "apprezza" maggiormente se esplorata lentamente, permettendo al giocatore di gustare ogni sfumatura di questo vasto "universo in miniatura".

Anche in *Clear Sky* non mancano aree problematiche da attraversare per via delle radiazioni, ma il sistema sembra studiato meglio che nel primo capitolo, e non si ha più l'impressione di essere circondati da finte barriere. Per raggiungere ogni zona della mappa è consentito sfruttare vie più o meno lunghe, oppure – se si esplora abbastanza – trovare interessanti e sicure scorciatoie, talvolta fondamentali per evitare scontri armati che possono risultare anche molto impegnativi. GSC Game World ha migliorato le istruzioni di Intelligenza Artificiale di *S.T.A.L.K.E.R.*, che già non erano male, e ora gli avversari sono anche in grado di lanciare bombe a mano. Sembra un'aggiunta da poco, ma basteranno poche scaramucce con individui armati fino ai denti per capire quanto possano essere letali le granate coniugate con la loro strategia di attacco. Non sempre, comunque, dovrete scontrarvi con chiunque incontrerete: starà a voi decidere, di volta in volta, con quali fazioni collaborare, stabilendo delle relazioni con ciascuna di esse che potranno essere amichevoli o meno, anche secondo quali missioni avrete accettato o rifiutato. Il mondo, dunque, vive e funziona come dovrebbe e l'atmosfera della Zona ne guadagna. Purtroppo, un doppiaggio in

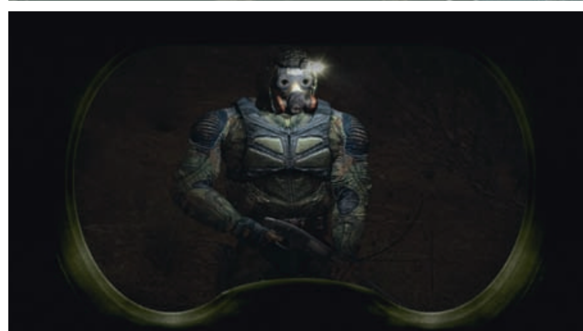
"La presenza delle guide riesce a stravolgere le meccaniche di gioco"

italiano non proprio esaltante e il mescolarsi continuo di testo e parlato spezzano a tratti la magia, non permettendo di apprezzare al meglio la trama.

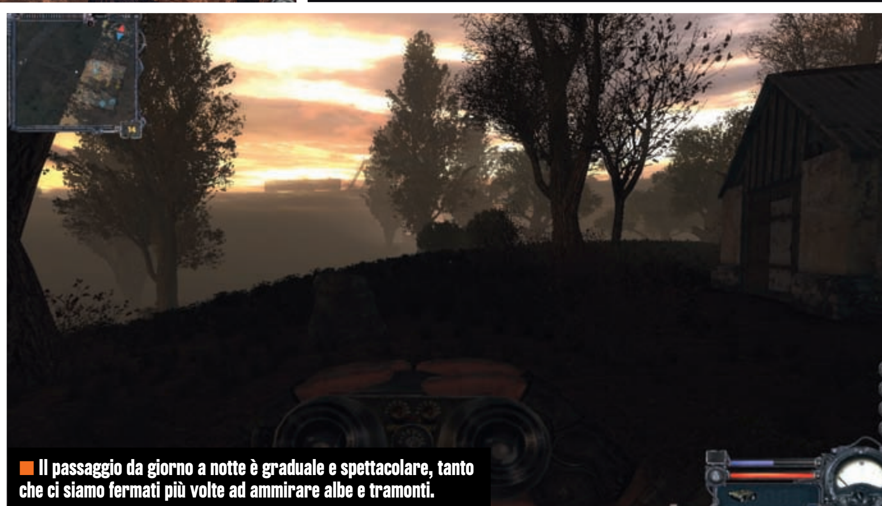
Clear Sky è, insomma, un gioco ben riuscito, ed è quello che avremmo voluto vedere in *S.T.A.L.K.E.R.* già alla sua prima uscita. A fronte delle critiche della comunità, e probabilmente anche prendendo ispirazione dai tanti Mod usciti per *Shadow of Chernobyl*, i ragazzi di GSC Game World hanno realizzato quei piccoli rammendi necessari a dare consistenza alla loro opera. Sono stati risolti molti dei bug che affliggevano il gioco, ed è stata bilanciata meglio la disponibilità di armi,











Il passaggio da giorno a notte è graduale e spettacolare, tanto che ci siamo fermati più volte ad ammirare albe e tramonti.

I BUG DI *CLEAR SKY*

Il primo *S.T.A.L.K.E.R.* era afflitto da una fastidiosa serie di bug, che ne minavano la giocabilità. Solo dopo una serie di patch, il titolo ha iniziato a funzionare a dovere. *Clear Sky*, sotto questo profilo, va decisamente meglio, ma è ancora ben lungi dalla perfezione. Durante i nostri test, abbiamo assistito a crash di sistema (fortunatamente sporadici) e, in qualche situazione, abbiamo dovuto annullare missioni o uccidere uno dei personaggi non giocanti per poter proseguire. Si tratta di errori di minor conto rispetto a quelli che affliggevano *Shadow of Chernobyl*, ma sono sempre noiosi, soprattutto se ci si è dimenticati di salvare.

oggetti e munizioni, a tutto vantaggio del sistema di scambi commerciali. Il ciclo giorno e notte e il sistema atmosferico funzionano alla perfezione e sarà affascinante esplorare l'enorme territorio della Zona in qualunque situazione: di giorno o di notte, che piova o sotto un sole che spacca le pietre. Apprezzerete anche la differenza fra i combattimenti diurni e quelli notturni, con questi ultimi che brillano per l'approccio tattico necessario a sopravvivere a un conflitto a fuoco nell'oscurità più totale.

Sono piacevoli anche le transizioni fra una condizione climatica e l'altra, mai repentine e sempre credibili. Se l'engine X-ray non ci aveva troppo impressionato al suo debutto, dobbiamo ammettere che questa incarnazione è un decisivo passo in avanti, soprattutto per quanto riguarda il tanto decantato sistema d'illuminazione dinamico, che inizialmente non funzionava a dovere. Il potenziale di *S.T.A.L.K.E.R.* è finalmente espresso e, dopo il primo acerbo esperimento, GCS ha avuto il coraggio di rimboccarsi le maniche e di tornare sui propri passi. Manca poco per rendere *Clear Sky* un titolo indimenticabile. Se atmosfera, scontri a fuoco e gestione delle fazioni funzionano bene, resta il fatto che la trama non è sempre facile da seguire, sia perché le tante sotto-missioni (potrete evitarle, ma vi perdereste parecchio) spezzano un po' lo svolgersi degli eventi, sia perché la strana miscela di parlato e testo non aiuta a comprendere le mille vicende che accadono nella Zona.

In parte, l'effetto di avvolgere tutto in un costante alone di mistero è voluto dai programmatori, ma più impegno sotto questo profilo, magari abbinato a una maggiore espressività da parte dei personaggi, avrebbe giovato all'esperienza globale. L'impressione, infatti, è che gli individui incontrati siano macchiette stereotipate, ben distanti da quanto visto in capolavori come *Half-Life 2*. Fortunatamente, pur se poco abili con le parole, non si può dire lo stesso quanto alla loro capacità di usare le armi: le battaglie sono ardue ed esaltanti, anche a bassi livelli di difficoltà, tanto che i più accaniti denigratori del "salvataggio veloce" ringrazieranno la possibilità di mettere al sicuro i propri progressi in ogni istante. Risulta irritante, purtroppo, la sporadicità dei punti di salvataggio automatico: solo dopo aver superato missioni fondamentali, o dopo aver peregrinato a lungo, il gioco provvederà a registrare la posizione, con il risultato che, se vi dimenticherete di premere F5 costantemente, potrete perdere i progressi di lunghe sessioni, magari a causa di un gruppo di cani mutati incontrati per caso lungo la strada.

Se da *Shadow of Chernobyl* a *Clear Sky* il salto è stato netto, speriamo in un eventuale terzo capitolo, che magari potrebbe ambire al 9 sfuggito per un soffio a questo episodio.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

Crysis, Dic 07, **9**
Se amate muovervi e combattere in tutta libertà, è l'unica alternativa degna di nota.

Half-Life 2, Nov 04, **9**
Non ci saranno le immense aree da esplorare, ma in fatto di trama, narrazione, atmosfera e giocabilità *HL 2* non è secondo a nessuno.

info ■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **GSC Game World** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.stalker-game.com/clearsky/index_en.html**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, 2 GB RAM, scheda 3D 512 MB DX 10, connessione a Internet**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Atmosfera eccellente**
- **Spettacolare ciclo giorno notte**
- **Notevoli il sistema economico e quello di alleanze**

- **Narrazione non eccellente**
- **Doppiaggio migliorabile**
- **Ancora non esente da bug**

***Clear Sky* riesce a tappare le falle di *Shadow of Chernobyl*, risultando un titolo spettacolare da vedere e godibile da giocare. Qualche neo gli impedisce di ambire al 9, ma gli appassionati di FPS non dovrebbero farselo sfuggire.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	ATMOSFERA
8	8	8	9	8	9

FANTABANALITÀ
La trama di *Space Siege* potrebbe essere presa di peso da un film di fantascienza di serie B, e difficilmente vi stupirà con i suoi piccoli colpi di scena. Un po' di mistero in più non sarebbe stato di troppo.

I modelli poligonali non sono il massimo della vita, e anche il design delle creature lascia un po' a desiderare.

GENERE: AZIONE/GDR

SPACE SIEGE

L'Odissea nello spazio di *Dungeon Siege*.

IN ITALIANO
Space Siege, nella versione distribuita da Halifax nel nostro Paese, è tradotto in italiano.



LA serie di *Dungeon Siege*, pur non essendo mai stata considerata un capolavoro, si è guadagnata nel corso degli anni una folta schiera di appassionati, catturati dal misto di fantasy, azione e gioco di ruolo che la caratterizza.

Ora, con una scelta audace, gli sviluppatori di Gas Powered Games propongono un'avventura nello spazio, ben lontana da draghi e cavalieri, che rivisita le classiche meccaniche in chiave fantascientifica. L'idea è buona, anche perché la struttura tipica dei *Siege* si presta alla gestione dei combattimenti ravvicinati e di quelli a distanza, e può adattarsi alle storie di alieni e marine spaziali.

I primi momenti di gioco di *Space Siege* promettono bene, visto che gli elementi della serie vengono tutti proposti in rapida successione, e danno effettivamente la sensazione di trovarsi alle prese con un *Dungeon Siege* spaziale. Mano a mano che si prosegue, però, affiorano alcuni piccoli problemi, che con tutta probabilità infastidiranno i fan storici e daranno qualche grattacapo alle nuove leve. Il primo dato che salta all'occhio è la grafica, non esattamente al passo con i tempi.

I modelli poligonali sono scarni per i canoni odierni e i loro movimenti hanno qualcosa di rigido e poco realistico. Quando si ingrandisce l'inquadratura, le creature che si muovono sullo schermo sembrano finte e artefatte, e anche le ambientazioni rivelano texture mediocri e molto simili tra loro. Gli effetti delle armi e delle abilità sono estremamente semplici, e non riescono a comunicare la sensazione di potenza che abbiamo visto in altri titoli recenti. Ci sono abilità a raggio, che fanno scaturire un'enorme onda d'urto dal protagonista, rese semplicemente con qualche fuoco d'artificio blu e con qualche scintilla qua e là. Sono dati come questo che minano il lato tecnico di *Space Siege*, garantendo una sufficienza piena, ma stando ben alla larga dall'eccellenza che ormai molti giocatori si aspettano. Delle creature più elaborate avrebbero aumentato il brivido dei combattimenti e degli effetti più adeguati avrebbero reso ogni vittoria più bella ed emozionante. Probabilmente, lo sviluppo si è concentrato su un motore grafico poco aggiornato, forse quello dello scorso episodio di *Dungeon Siege*, e i risultati si vedono. In ogni caso, dopo aver superato il primo impatto, è possibile mettere la grafica in secondo piano e concentrarsi sul gioco vero e proprio. Quando ci sono giocabilità e profondità, si può chiudere un occhio sugli aspetti più freddamente tecnici, lasciandosi conquistare dal ritmo dell'avventura e dalle sfide proposte dai game designer.

> **"Il primo dato che salta all'occhio è la grafica, non esattamente al passo con i tempi"**

Purtroppo, al pari della grafica, anche il sistema di gioco di *Space Siege* non è immune alle critiche. La sua struttura, pur ricordando i predecessori, appare molto semplificata, e si concentra principalmente sull'azione limitando fortemente gli elementi da GdR. In passato ci eravamo abituati a battaglie impegnative, con una forte componente strategica, e a tante scelte da fare che cambiavano radicalmente gli esiti della partita. Qui, invece, ci troviamo alle prese con degli scontri più diretti, nei quali il grosso delle decisioni riguarda le armi da impiegare e le abilità a cui ricorrere. Il protagonista, sin dall'inizio, avrà a disposizione alcune armi a lunga gittata, affiancate da una spada di energia abbastanza simile a quella resa celebre da *Halo 2*. Per sparare è sufficiente fare

IL MIO AMICO ROBOT

Dopo le prime missioni diventerà disponibile l'HR-V, un pratico droide che vi seguirà ovunque e vi darà una mano in combattimento. In teoria, è possibile comandarlo direttamente impartendogli ordini con i tasti funzione, ma nella pratica finirete per lasciare che sia l'Intelligenza Artificiale a guidarlo, visto che i combattimenti in tempo reale sono piuttosto frenetici ed è sconsigliato distogliere il mouse dal proprio nemico, anche solo per un secondo. L'HR-V, come il protagonista, è potenziabile investendo parti, ed è consentito dedicare punti abilità per migliorare le sue caratteristiche.





I livelli sono pieni di stazioni di cura come questa, che ripristinano salute ed energia completamente.



Le quest da affrontare sono semplici, ma divertenti e non ripetitive.

L'ALBERO DELLE ABILITÀ

Il principale colpevole della eccessiva semplicità di *Space Siege* è l'albero delle abilità, grazie al quale far evolvere il proprio personaggio potenziandone determinate abilità. I due rami principali sono dedicati al combattimento e all'ingegneria, e avrete la sensazione di non disporre di molte possibilità di personalizzazione. È interessante, però, vedere come alcune abilità siano precluse a chi ha un punteggio troppo basso di Umanità. In questo modo, i giocatori dovranno riflettere bene prima di installare gli impianti cibernetici.





Come in ogni nave spaziale, i corridoi sono pieni di barili contenenti materiali esplosivi o altamente infiammabili.

TELECAMERA

La telecamera in *Space Siege* funziona bene, ma è lontana dalla perfezione. Va comandata sempre a mano, con i tasti WASD, e quando arrivano dei nemici per combattere capita di perdere tempo per inquadrarli bene. Inoltre, in alcune stanze, la sua inclinazione non è ottimale, e fornisce una visuale un po' limitata di quello che sta succedendo.







clic con il pulsante destro sul bersaglio, mentre alle abilità sono assegnate delle scorciatoie con i tasti numerici. Investendo una parte della sua energia, che si ricarica di un po' a ogni uccisione, il giocatore può effettuare potenti attacchi ravvicinati o a distanza, o ottenere dei potenziamenti per un limitato periodo di tempo.

Con queste premesse, gli sviluppatori di Gas Powered Games avrebbero potuto ottenere una profondità simile a quella dei precedenti *Dungeon Siege*, creando qualcosa di appagante, ma non troppo complicato. Invece, la direzione presa è stata quella della semplificazione, e le premesse di cui sopra si sono tradotte in una serie di combattimenti frenetici e simili tra loro, nei quali per vincere è sufficiente avere una buona potenza di fuoco. Questo è dovuto al fatto che tutti gli elementi di GdR sono ridotti all'osso, sia per quello che riguarda lo sviluppo della trama, sia per la crescita del personaggio.

Mano a mano che si prosegue nelle missioni, vengono assegnati dei punti abilità da spendere a piacimento su talenti organizzati in una semplice struttura ad albero. Per mirare a una certa abilità è necessario potenziare a sufficienza quelle che la precedono, scegliendo di conseguenza i campi in cui l'eroe sarà più efficace. Peccato, però, che il suddetto albero delle abilità abbia solo due grandi rami, uno dedicato al combattimento e l'altro alle capacità tecnologiche. Questo livello di personalizzazione è assolutamente limitato, anche perché per sopravvivere si finisce con l'effettuare scelte banali, con tutta probabilità identiche a quelle di tutti gli altri giocatori.

L'altro aspetto che ci ha lasciati perplessi riguarda il sistema di controllo, basato principalmente sul mouse e integrato da alcune scorciatoie via tastiera. Con il puntatore si gestiscono gli spostamenti e si bersagliano i nemici, e non è possibile muovere il protagonista in nessun altro modo. Ci sono momenti in cui si è coinvolti in sparatorie molto affollate, in cui la cosa ideale sarebbe muoversi mentre si spara, o anche solo potersi spostare mantenendo il puntatore sul nemico desiderato. Sarebbe stato sufficiente assegnare i movimenti del personaggio ai classici tasti WASD, rendendo le fasi d'azione più rapide e intuitive,

PROGRESSI CONFEZIONATI

Mentre, nei GdR classici, i passaggi di livello sono basati sui punti esperienza, in *Space Siege* tutto è gestito dalle scelte dei game designer, che al termine di alcune missioni assegnano dei punti abilità da spendere sull'albero. Anche questo, pur non guastando l'esperienza, va a ridurre i pochi elementi di gioco di ruolo presenti in *Space Siege*.

STATISTICHE A NUDO

Space Siege è un gioco semplice, con degli elementi da GdR ridotti al minimo indispensabile. L'unica eccezione riguarda le descrizioni delle armi e dei potenziamenti, che dichiarano apertamente la matematica che sta dietro i combattimenti. I potenziamenti, per esempio, vengono espressi in punti percentuali (+5% di possibilità di fare un critico), mentre alle statistiche delle armi sono dedicati tanti bei numerini riguardanti la potenza e la velocità. Una scelta bizzarra, ma interessante.

IN COOPERATIVA

Il multiplayer prevede una modalità cooperativa per quattro giocatori, che prevedibilmente soffre degli stessi problemi delle partite in singolo. Inoltre, l'abbondanza di abilità e armi a disposizione la rende, forse, un filo troppo facile.

La mappa ha un difetto piuttosto noioso: non indica quando gli obiettivi sono su un altro piano della nave, confondendo alcune quest.

Di tanto in tanto, assisterete a brevi scene di intermezzo realizzate con il motore del gioco.

ma purtroppo tutti i movimenti sono inesorabilmente legati al mouse. Questo è un dato molto rilevante, anche perché i combattimenti sono sempre in tempo reale ed è possibile evitare i proiettili e i colpi degli avversari. Per risolvere questo problema, gli sviluppatori hanno inserito un tasto per schivare, il cui funzionamento, però, lascia molto a desiderare. Troppo spesso succede che la schivata sia un normale balzo in avanti, che evita i colpi ma si avvicina pericolosamente al nemico, il quale potrebbe passare a una letale arma per il corpo a corpo. Per eseguire spostamenti laterali, bisogna togliere il puntatore dal bersaglio, perdendo tempo e vanificando il senso della schivata stessa.

La ciliegina sulla torta è la trama, che ricalca tanti cliché della fantascienza senza introdurre novità particolari o guizzi di originalità. Ci sono alcuni piccoli colpi di scena, ma in ultima analisi gli sviluppatori sono sempre abbastanza scontati e prevedibili. Ciò nonostante i dialoghi sono ben scritti, e tra una sparatoria e l'altra la narrazione finirà con il passare in secondo piano, senza mai essere invadente e scandendo le varie tappe dell'avventura in maniera piacevole. Tutti questi difetti non significano che *Space Siege* sia

> **"La sua struttura, pur ricordando i predecessori, appare molto semplificata"**

un gioco disastroso. La sua pesante eredità lo espone a molte critiche, ma chiunque non abbia troppe pretese si godrà molte ore di divertimento fantascientifico. Ci sono tante piccole cose fuori posto, ma nell'insieme l'ultima fatica di Gas Powered Games si guadagna una sufficienza piena, dovuta al fatto che, in un modo o nell'altro, l'avventura riesce a catturare il giocatore, e nonostante i suoi limiti viene voglia di portarla a termine.

Paradossalmente, *Space Siege* è più adatto ai neofiti del genere, che potrebbero vedere le poche variabili in gioco come un punto positivo, mentre i fan storici della serie noteranno tante mancanze e si stuferanno dopo poco.

Fabio Bortolotti



UOMO O MACCHINA?

Una delle particolarità più pubblicizzate di *Space Siege* è il suo sistema dedicato all'umanità. In alcuni momenti del gioco, infatti, è possibile installare degli impianti cibernetici che potenziano sensibilmente le statistiche del personaggio, come occhi bionici e gambe robotiche. Il prezzo da pagare è la propria umanità, che cala a ogni installazione trasformando il protagonista in un freddo cyborg senza cuore. Se esagerate con gli impianti, alcune delle abilità più avanzate vi saranno precluse, ma la perdita verrà compensata da ricchi bonus.







IN ALTERNATIVA...

Dungeon Siege II, Mag 02, **9**
L'ultimo *Dungeon Siege*, che propone meccaniche più complesse in un contesto fantasy.

Titan Quest, Lug 06, **8**
Un GdR d'azione eccellente, con combattimenti emozionanti e una grafica interessante.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Gas Powered Games** ■ Distributore **Halifax, Steam** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.spacesiege.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 2 GHz, Scheda 3D 128 MB, 512 MB RAM, DVD, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 3 GHz, Scheda 3D 256 MB, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Cooperativo online**

+ Interessante sistema dedicato all'umanità
+ Combattimenti frenetici
+ Atmosfera fantascientifica

− Poca libertà di scelta
− Grafica mediocre
− Sistema di controllo non sempre all'altezza

Un gioco d'azione con dei limitati elementi da GdR. I fan della serie di *Dungeon Siege* saranno delusi dalla sua scarsa complessità, mentre gli altri si troveranno alle prese con un gioco sufficiente, ma non eccezionale.

6½

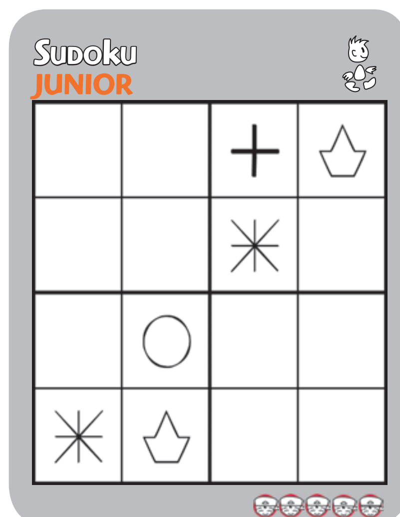
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
6	7	6	7	7	7



UN BUON SUGGERIMENTO, PER INIZIARE

Un suggerimento sempre valido, soprattutto per chi vuole cimentarsi per la prima volta, è quello di iniziare dalla riga o dalla colonna che contiene più cifre. E provare, stando subito attenti ai riquadri 3 x 3, che spesso sono di grande aiuto. E che altrettanto spesso malediremo con tutta la nostra anima di giocatori...

			7	6		4	2	
	4	3		1			7	
2				3			1	
3				5		9		
	8			2			6	
		4		9				1
	6			8				2
	3			7		6	9	
	2	9		4	6			

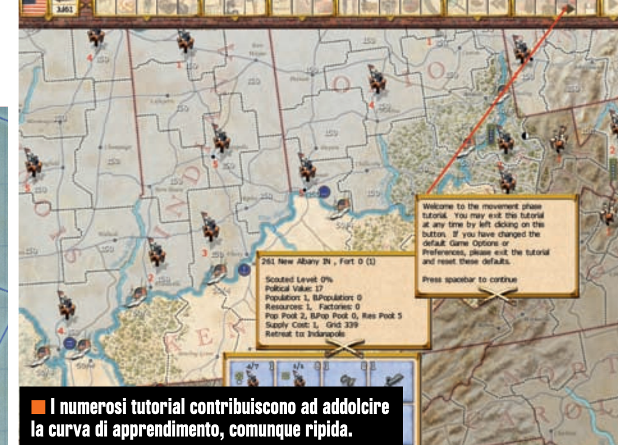


SOLUZIONI

1	9	8	7	6	5	4	2	3
5	4	3	2	1	9	8	7	6
2	7	6	8	3	4	5	1	9
3	1	2	6	5	8	9	4	7
9	8	7	4	2	1	3	6	5
6	5	4	3	9	7	2	8	1
4	6	1	9	8	3	7	5	2
8	3	5	1	7	2	6	9	4
7	2	9	5	4	6	1	3	8



Nelle giuste condizioni, un assalto anfibio dietro le linee nemiche può rivelarsi devastante.



I numerosi tutorial contribuiscono ad addolcire la curva di apprendimento, comunque ripida.



La produzione è gestita in relazione ai singoli stati e permette di definire un piano industriale a lungo termine.

TUTORIAL D'AUTORE

Un titolo così complesso ha meritato un tutorial all'altezza: ben diciotto video illustrano gli aspetti fondamentali del gioco, con chiarezza e dovizia di esempi. A spiegare le sottigliezze del sistema è un maestro d'eccezione: Joel Billings, fondatore della storica SSI e compagno di Grigsby e Keith Brors nell'avventura di 2 By 3 Games.

GENERE: WARGAME A TURNI

GARY GRIGSBY'S WAR BETWEEN THE STATES

"È un bene che la guerra sia così terribile, altrimenti finiremmo con l'amarla." (Robert E. Lee)

SOLO IN INGLESE

War Between the States è acquistabile, in formato digitale e unicamente in lingua inglese, dal sito di Matrix (www.matrixgames.com). A fronte di un leggero sovrapprezzo si può, altresì, richiedere la spedizione di scatola, CD e manuale.

IN ALTERNATIVA...

Gary Grigsby's World at War, Giu 05, **8**
Impostazione simile a *War Between the States*, ma i panzer sostituiscono le brigate di cavalleggeri. Un approccio elegante alla situazione strategica del '39 – '45.

AGEOD American Civil War, Ago 07, **8**
Al pari di *Birth of America* e *Napoleon's Campaigns*, una gemma del wargame storico, finemente cesellata dall'esperienza del team AGEOD.

LA guerra di secessione, al di là delle sue valenze ideologiche e politiche, ha ormai trasceso i confini della storiografia statunitense ed è diventata parte della memoria storica comune: una sorta di "Iliade americana", ampiamente celebrata da letteratura e cinema – chi non ricorda "Via col vento"?

Non sorprende, dunque, che l'industria del videogioco abbia tributato innumerevoli omaggi al confronto tra Unione e Confederazione, tanto da renderlo quasi un cliché del wargame. Quando, però, l'ennesima proposta è firmata da un "mostro sacro" della programmazione come Gary Grigsby, rallegrarsene diventa più che lecito.

War Between the States, questo il titolo dell'ultima fatica di Grigsby, prosegue nel solco tracciato dal valido *World at War* – pur conservando una netta individualità – e mira a offrire una ricostruzione a turni e su scala strategica del conflitto, lungo l'intero fronte di guerra. Un ambito d'azione decisamente epico, quindi, la cui gestione si rivela adeguatamente approfondita: una ragionata produzione industriale deve essere, dunque, affiancata all'addestramento delle milizie appena reclutate, che abbisogneranno, altresì, di costanti rifornimenti.
A definire la dimensione economica del conflitto contribuisce anche la marina, storicamente sfruttata dai Nordisti per imporre un ferreo blocco intorno alle coste della Confederazione, che rispose con l'attività corsara. Nel pianificare un'efficace strategia bellica, diviene di capitale importanza conoscere le caratteristiche dei singoli comandanti, ognuno dotato di grado, specializzazione e abilità differenti – nonché storicamente esistito. La catena di comando è intelligentemente simulata, così come il

"La catena di comando è intelligentemente simulata"

meccanismo di "attivazione" che consente ai generali di guadagnare l'iniziativa. A ciò si aggiungono raffinatezze quali l'impiego della cavalleria in funzione ricognitrice, il trinceramento e il controllo delle grandi arterie fluviali: un affresco eccezionalmente ricco, sebbene non sempre brillante, a causa della macchinosità dell'interfaccia a schermate. Davvero appropriato risulta il sistema di "punteggio politico" che decreta la vittoria di una delle due parti, tenendo in conto eventi quali l'arruolamento degli schiavi emancipati e le elezioni presidenziali del 1864.

In ultima analisi, Grigsby e soci riconfermano una perizia non comune nel confezionare wargame dall'ampio respiro strategico, impreziositi da una solida Intelligenza Artificiale. Nondimeno, *War Between the States* soffre di una prospettiva fin troppo rigida, che ne mina la longevità. I tre scenari disponibili differiscono, infatti, unicamente per la data d'inizio, laddove sarebbe stato piacevole affrontare sfide su scala più ristretta – per esempio, la campagna del Maryland – in modo simile a quanto visto in *American Civil War*.

IL GRANDE GARY

Non sono molti gli sviluppatori che possono permettersi di "firmare" le proprie opere – vengono in mente soprattutto Sid Meier e American McGee. Gary Grigsby è fra questi: il suo nome, apposto a un titolo, suona come una garanzia di qualità per tutti gli appassionati di wargame. Nel corso di oltre venticinque anni di attività (la pubblicazione di *Guadalcanal Campaign* risale al 1982), Grigsby ha segnato lo sviluppo del genere, contribuendo all'affermazione del marchio SSI. Nel suo carniere figurano pietre miliari quali *War in Russia* e la celebre serie *Steel Panthers*, dedicata al combattimento tattico fra corazzati. Negli ultimi anni, in seguito alla fondazione di 2 By 3 Games, Grigsby si è dedicato allo sviluppo di wargame su scala strategica – il più recente è proprio *War Between the States*. Tra i progetti futuri dovrebbe figurare un gioco di ispirazione aeronautica, sulla scia di *12 O'clock High*: superfluo dire che lo attendiamo con ansia.

Claudio Chianese



info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **2 By 3 Games** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 38,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com/games**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 700 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Stesso PC, e-mail**

- Simula i diversi aspetti del conflitto
- Raffinata gestione dei comandanti
- Teatro bellico accuratamente ricostruito

- Difetta di scenari alternativi
- Interfaccia poco snella
- Curva di apprendimento ripida

Valida alternativa a *Forge of Freedom* e ad *American Civil War*, *War Between the States* offre accuratezza storica e microgestione nei limiti della tollerabilità. Peccato solo per la penuria di scenari, unita a una certa rigidità di fondo.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	7	7	8	7

Prima di una gara di sprint, sarà possibile scegliere le gomme della bicicletta.

Nella gare a eliminazione, la cosa importante è non rimanere per ultimi, pena la squalifica.

IN MULTIPLAYER

Pro Cycling Manager 2008 permette di sfidarsi in partite multigiocatore via Internet o in LAN. Per giocare online occorre appoggiarsi a un client esterno. Si tratta del GameCenter, un programmino a sé stante che viene installato insieme al gioco. Confrontarsi contro avversari in carne e ossa è molto più stimolante rispetto alle gare contro la scarsa I.A. del computer.

I.A. DA MIGLIORARE

Sebbene *Pro Cycling Manager 2008* vanti una notevole attenzione per il realismo, come dimostrato dal gran numero di licenze ufficiali e dalla cura riservata alla gestione economica della propria squadra, l'intera esperienza di gioco viene rovinata dalla scarsa Intelligenza Artificiale. I vostri atleti sono privi della benché minima iniziativa, limitandosi, se lasciati a se stessi, a rimanere nel gruppo principale, ma anche gli avversari presentano spesso dei comportamenti incoerenti. Avete mai visto, nel ciclismo, uno scalatore che attacca a metà di una tappa in pianura? Eppure, in *Pro Cycling Manager 2008* succede.



GENERE: GESTIONALE SPORTIVO

PRO CYCLING MANAGER 08

Puntuale come il Tour de France, arriva il gestionale a due ruote di Cyanide.

CON *Pro Cycling Manager 2008*, Cyanide vi fa vestire i panni del manager di una famosa squadra di ciclismo. Nonostante la presenza di numerose modalità di gioco, compresa una online, il vero centro nevralgico di questo titolo è rappresentato dalla modalità carriera. Grazie a essa, una volta scelto il team da comandare, il vostro compito sarà quello di vincere quante più competizioni possibile.

Pro Cycling Manager 2008 è un gioco gestionale profondo, che richiede delle buone capacità economiche e anche un pizzico di strategia. L'esperienza si divide in due parti: la prima è prettamente manageriale e presenta compiti interessanti, come firmare contratti con gli sponsor, assoldare nuovi talenti e iscriversi alle competizioni. La seconda, invece, si svolge sulla strada, durante la gara. In questo caso, l'obiettivo è portare i propri atleti alla vittoria. Per farlo, bisognerà organizzare tattiche d'attacco efficaci e sfruttare le peculiari abilità dei campioni. Per esempio, sarà possibile ordinare a un gregario di bloccare un avversario in fuga o comandare a Cunego

"Saranno disponibili una miriade di appuntamenti diversi"

uno scatto bruciante in salita. *Pro Cycling Manager* è infatti ricco di licenze ufficiali e ciò ha permesso agli sviluppatori di inserire nel database un gran numero di squadre e ciclisti reali. Come se non bastasse, oltre al classico Tour de France, in *PCM 2008* saranno disponibili una miriade di appuntamenti diversi, dai tour più brevi, come quello d'Australia, alle gare singole.

L'interfaccia consente di tenere sotto controllo una miriade di fattori diversi (come il calendario delle gare o la forma fisica dei ciclisti), ma risulta fin troppo piena d'informazioni. Proprio per questa ragione, chi non ha giocato ai capitoli precedenti si troverà abbastanza spiazzato, almeno all'inizio, anche a causa dell'assenza di un tutorial che spieghi come muoversi. Con un po' di pazienza, però, si imparerà a destreggiarsi tra i vari menu e sottomenu.

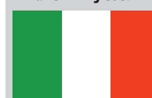
L'impressione, comunque, è che questo nuovo capitolo non introduca miglioramenti sostanziali rispetto al predecessore. La grafica presenta fastidiose compenetrazioni tra poligoni e inspiegabili rallentamenti del framerate e nemmeno il sonoro fa gridare al miracolo. L'unica vera novità è rappresentata dall'introduzione delle competizioni su pista. Ce ne sono di tre tipi: lo sprint è una gara tra due velocisti, il Keirin è una variante dello sprint con 6 corridori, mentre la Corsa a eliminazione prevede la presenza di 16 ciclisti che si contendono la vittoria. Un po' poco come aggiunta, per un anno di lavoro.

Francesco Mozzanica



IN ITALIANO

Pro Cycling Manager è tradotto in italiano, testi a schermo compresi. Solo il commento delle gare rimane in inglese.



IN ALTERNATIVA...

Football Manager 2008, Nat 07, 8 ½
Al posto di una squadra di ciclisti, con *Football Manager 2008* avrete a che fare con il mondo del calcio. Il risultato è un gioco estremamente profondo.

Scudetto 2008 Championship Manager, Nat 07, 7
Sempre in tema sportivo, *Scudetto 2008* presenta un ottimo sistema di notizie e un buon motore grafico.

info ■ Casa **Focus Home Interactive** ■ Sviluppatore **Cyanide** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.cycling-manager.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c, 6 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU dual-core, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Gestione economica curata
- Notevole profondità
- Unico nel suo genere

- Grafica mediocre
- I.A. da migliorare
- Manca il tutorial

Sebbene sia caratterizzato da una notevole cura per il realismo, *Pro Cycling Manager 2008* lascia l'amaro in bocca a causa di una grafica mediocre e di un'Intelligenza Artificiale poco coerente. Speriamo nella prossima stagione.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
4	5	6	7	4	7



I personaggi, pur beneficiando della nuova gestualità, appaiono ancora poco espressivi.



Geralt, nei panni dell'eroe tormentato, riesce a essere davvero carismatico.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

THE WITCHER ENHANCED EDITION

Il Lupo Bianco torna, spada in pugno, a reclamare la gloria che gli spetta.

IN ITALIANO, E NON SOLO

Come accennato nel corso della recensione, la nuova edizione di *The Witcher* offre doppiaggio e testi in un gran numero di lingue. Parlando di traduzione italiana, abbiamo riscontrato qualche imprecisione linguistica, fastidiosa, ma non madornale.



LA SCATOLA DEI SOGNI

Come giustizia impone, correzioni, avventure ed editor, contenuti nel DVD bonus della *Enhanced Edition*, saranno offerti gratuitamente a chi già possiede una copia del gioco. Resteranno appannaggio di chi acquisterà l'edizione più recente il nuovo manuale, la guida strategica e il racconto di Sapkowski. Alla ricca offerta si aggiungono anche due CD musicali, uno per la colonna sonora e uno zeppo di pezzi, dal celtico al metal, ispirati a *The Witcher*, la mappa in formato A3 e l'immancabile DVD che illustra i retroscena dello sviluppo.

NELL'ottobre dello scorso anno, mentre prendevano piede tra gli appassionati opinioni non troppo ottimistiche quanto al futuro del gioco di ruolo su PC, toccò al vento dell'Est europeo scombussolare le carte in tavola.

The Witcher, titolo firmato dallo studio polacco CD Projekt Red, seppe raccogliere un considerevole plauso da critica e pubblico – nonché un ambito 9 e la qualifica di gioco consigliato da GMC, sul numero di dicembre 2007.

Ben al di là della semplice imitazione dei classici, l'opera di CD Projekt ebbe il merito di riproporre l'elemento fondante del genere – la parabola etica cara a Richard Garriot, storico creatore della saga GdR *Ultima* e del recente *Tabula Rasa* – nel contesto di un sistema di gioco accessibile, condito da un'elevata spettacolarità.

Fermo restando tale valore, non si può dire che *The Witcher* fosse in forma perfetta per la pubblicazione: tempi di caricamento biblici e una quantità di bug superiore alla norma minavano la fruibilità del titolo, peraltro sottoposto al taglio di alcuni dialoghi (in nome di ragioni economiche, più che moralmente censorie).

Sebbene la diffusione di alcune patch abbia ovviato ai problemi più evidenti, *The Witcher* ha conservato un retrogusto di relativa incompletezza, almeno fino a oggi: l'ottimo GdR di CD Projekt, infatti, si veste a festa e torna sugli scaffali dei negozi.

In queste pagine, ci concentreremo proprio sui miglioramenti apportati al titolo dalla sua ultima incarnazione – denominata *Enhanced Edition*. Tra essi non figura, comprensibilmente, alcun cambiamento radicale, ma si nota il buon lavoro svolto nell'elevare la qualità complessiva del gioco, limandone in modo certosino i difetti. I tempi di caricamento, di certo apprezzati dagli studenti (si poteva, infatti, preparare un esame di Diritto Privato durante l'attesa) sono stati abbreviati dell'80%: un toccasana per i PC meno dotati di memoria RAM. Ai bug, poi, è stata data spietatamente la caccia: a onor del vero, ci siamo imbattuti in un paio di indesiderati ritorni al desktop, ma *The Witcher* appare, nel complesso, più stabile.

Altrettanto benvenute sono le modifiche all'inventario, che offre una nuova sezione dedicata alle sostanze alchemiche, nonché la possibilità di ordinare automaticamente gli oggetti. Perfezionamenti, questi, che, insieme a una gestione dell'alchimia più informativa e alla scorciatoia da tastiera per la raccolta degli oggetti, rendono l'interfaccia più funzionale.

> **"È *The Witcher* come l'avremmo voluto all'uscita"**

Apprezzabile, per quanto meno riuscito, il tentativo di arricchire di varietà ed espressività i personaggi non giocanti incontrati nel corso dell'avventura. A ciascuno dei modelli di base sono assegnati casualmente una serie di dettagli quali abiti e acconciature differenti, nell'intento di farli apparire meno omogenei: un intervento che non elimina la sensazione di " déjà vu", pur attenuandola in una certa misura.

Allo stesso modo, non troppo incisiva è l'introduzione della gestualità nel corso dei dialoghi. Vero è che, adesso, gli interlocutori paiono meno "legnosi", ma l'imperturbabile maschera dei visi – degna del Clint Eastwood di Sergio Leone – non contribuisce certo a quella "sospensione dell'incredulità" tanto importante nel gioco di ruolo.

Sfiziosa, più che realmente utile in pratica, la presenza di sottotitoli e voci in una decina di idiomi diversi, dall'originale lingua polacca fino all'italiano. Meno evidente e nel contempo molto attesa è, invece, la riscrittura ufficiale dei testi inglesi. Accertarsi empiricamente che ogni traccia di censura sia sparita richiederebbe un'estesa conoscenza del polacco, ma CD Projekt pare essersi impegnata nel restituire ad alcune tra le conversazioni il verboso fascino delle origini, rendendo finalmente chiari i passi più nebulosi.

Un tale lavoro sui testi ha imposto la necessità di rinnovare il doppiaggio, accorgimento forse volto, nel contempo, a correggere le battute meno riuscite, bersaglio di critiche all'epoca della prima edizione. Non sembra, comunque, che siano state apportati miglioramenti

THE WITCHER IN PILLOLE

Qualunque giocatore di ruolo non abbia ancora acquistato *The Witcher* ha, adesso, una ghiotta occasione per rimediare. Basato sull'opera letteraria di Andrzey Sapkowski, il titolo CD Projekt delinea con efficacia un mondo tetro e ricco di contraddizioni. Protagonista della vicenda, nonché unico personaggio controllabile, è Geralt di Rivia, detto Lupo Bianco. Mutante spesso discriminato, esperto alchimista, cacciatore di mostri ed eroe carismatico, Geralt (e il giocatore con lui) diviene l'ago della bilancia di una storia matura, fatta di scelte e conseguenze. Alla complessità etica fanno da contraltare un sistema di combattimento veloce, basato sul ritmo e sui diversi stili di scherma, e una crescita del personaggio semplificata. Completa il quadro una versione decisamente abbellita del motore Aurora, in grado di garantire un aspetto grafico più che gradevole al tutto.







La caratterizzazione degli avversari è decisamente varia e azzeccata.



Il sistema di crescita del personaggio si articola in talenti di diverso impatto, da "sbloccare" con l'esperienza.



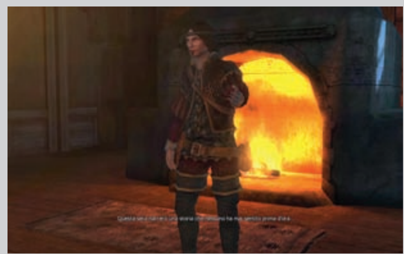
Quando si affronta un gran numero di nemici, è opportuno optare per lo stile apposito, caratterizzato da ampi colpi circolari.

IL GENIO DELLA LAMPADA

Richiesto a gran voce dai giocatori appassionati di modding, l'editor D'jinni giunge a colmare un vuoto importante nell'universo di *The Witcher*. La possibilità di confezionare avventure e mappe costituisce una garanzia di longevità per qualunque titolo, a maggior ragione se si tratta di un gioco di ruolo. L'editor diffuso da CD Projekt appare certamente potente, ma anche complesso da padroneggiare. A chi volesse divertirsi con D'jinni, consigliamo di leggere gli utili tutorial (in inglese) presenti all'indirizzo http://djinni.wikia.com

NESSUN RIPOSO PER I WITCHER

La vita di un valoroso cacciatore di mostri è ricca di avventure, che si tratti di battaglie furiose o di incontri galanti. Due sono le nuove sfide che Geralt si troverà ad affrontare nella *Enhanced Edition*: Price of Neutrality, ambientata nei pressi di Kaer Morhen, è una vicenda di inganni che coinvolge la giovane Deidre, il cui destino è segnato dalla profezia del Sole Nero. Toccherà al Lupo Bianco scegliere se difenderla nonostante i cattivi presagi, o abbandonarla a chi ne desidera la morte. Side Effects, di tono più leggero, vede il menestrello Dandelion ritrovarsi nei guai per aver sedotto, come suo solito, una delle leggiadre donzelle della città di Vizima. Il cantastorie chiederà aiuto all'amico guerriero, che dovrà adoperarsi per saldare un consistente debito. Due storie complessivamente di discreto livello, ma non lunghe e complesse a sufficienza – si parla di cinque ore in totale – da saziare l'appetito degli avventurieri che abbiano già completato la campagna principale.



di rilievo alla qualità della recitazione italiana: a tutt'oggi la riteniamo poco azzeccata nel caso di alcuni personaggi.

Oltre al ricco campionario di aggiustamenti, l'*Enhanced Edition* di *The Witcher* vanta anche dei contenuti aggiuntivi. Si tratta di due avventure, Price of Neutrality e Side Effects, che ritraggono Geralt di Rivia – cacciatore di mostri e protagonista del gioco – in alcuni frangenti della sua singolare carriera: ne parliamo in uno spazio apposito.

Il flusso di nuove storie pare destinato a farsi copioso, grazie al potente editor che risponde all'esotico nome di D'jinni, incluso nell'edizione speciale. Come nei casi di *Oblivion* e *Neverwinter Nights*, la pubblicazione di questo "construction set" potrebbe rappresentare una vera rivoluzione per la comunità di appassionati. In definitiva, questa *Enhanced Edition* è – citiamo il project manager Maciej Szczesnik – *The Witcher* come l'avremmo voluto all'uscita. Crediamo sia lodevole che una compagnia torni a lavorare con tanta dedizione su un titolo ormai lontano dall'apice del proprio ciclo commerciale. Ancora più encomiabile è il fatto che elementi tecnici, miglioramenti della giocabilità, editor e nuove avventure siano disponibili gratuitamente, in download, per chiunque abbia acquistato il titolo in passato. Vinciamo tutti, dunque? Decisamente sì.

Claudio Chianese



IN ALTERNATIVA...

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer, Dic 07, 8
Un onirico viaggio nei più esotici tra i Reami Dimenticati, l'espansione di *Neverwinter Nights 2* incanta e commuove.

Mass Effect, Ago 08, 9
La "space opera" BioWare si è fatta attendere, ma non ha deluso: grande atmosfera e narrazione cinematografica.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **CD Projekt RED** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.thewitcher.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD-ROM, 8,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Valido lavoro di lima
- Scatola ricca di contenuti
- È *The Witcher*: niente di meno...

- ... ma poco di più
- Avventure secondarie molto brevi
- Doppiaggio italiano migliorabile

La *Enhanced Edition* di *The Witcher* riconferma l'indiscutibile valore del titolo, pur non raggiungendo la perfezione assoluta. Le validissime correzioni di rotta, infatti, non colgono tutte un centro pieno.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	NARRAZIONE	CONTENUTI AGGIUNTIVI
8	7	8	8	8	8



Quando l'elevazione da terra è così ridotta, bisogna eseguire un'acrobazia in fretta.

L'ACQUA È IL NEMICO
A parte lo scarso grip consentito dal terreno, l'ambientazione di gioco non nasconde molte altre insidie, ma ad alcune cose bisogna stare attenti. Per esempio, a una pozzanghera in una curva nei pressi di uno strapiombo o a certe strutture sopraelevate contro cui potreste schiantarvi durante un volo.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

PURE

Disney Interactive si lancia in derapata sugli sterrati virtuali.

IN ITALIANO
Il gioco è completamente tradotto in italiano, doppiaggio compreso. Cosa piuttosto comoda, soprattutto per seguire le spiegazioni durante la sezione di addestramento, in cui è importante imparare a eseguire i trick.



FINO a oggi, il concetto di "customizzazione", riguardante le prestazioni o l'estetica, è sempre stato associato, nel mondo dei videogiochi, alle competizioni su strada.

Che si trattasse della regolazione/miglioramento di un ammortizzatore o di un'aura bluastra da far risplendere sotto lo châssis, a nessuno è mai venuto in mente che la personalizzazione di un veicolo potesse essere patrimonio anche della disciplina "alternativa" del fuoristrada su ATV (un veicolo a metà tra moto e auto, che adora rimbalzare da una duna all'altra).

Pure punta proprio a colmare questo vuoto: anche perché, chi può negare che un ATV, con le sollecitazioni cui è sottoposto durante le sue turbolentissime gare, abbia più bisogno di manutenzione/regolazioni di una Formula 1? E chi può negare che, dato l'alto tasso di esibizionismo espresso nelle gare stesse, la vanità estetica non si accordi perfettamente con l'immagine di questa disciplina?

Ebbene, non appena si mette piede nella modalità principale di *Pure* (il classico torneo mondiale), si viene immediatamente chiamati ad assemblare la propria "quattroruote da spiaggia" con 23 differenti componenti che ne determineranno performance e look. Per quel che riguarda i pezzi che condizionano le prestazioni, si va da ammortizzatori a manubri, da pneumatici a motori, da freni a telai e via dicendo. Per quanto concerne, invece, le appendici che tratteggiano l'aspetto esteriore, si parte dai parafanghi per proseguire con set completi di decalcomanie, passando per colorazioni delle scocche, musetti, eccetera. Il risultato, a livello di resa visiva, è semplicemente splendido. Mai ci era capitato di osservare un ATV così superbamente particolareggiato, tanto da risultare, a lavoro finito, assolutamente fotorealistico.
Ruotare l'inquadratura in quella piccola showroom che è la sezione di elaborazione dei veicoli significa ammirare una serie di dettagli incredibili, che quasi vi inorgogliscono, perché il processo di costruzione del veicolo è stato praticamente supervisionato da voi in tutte le sue fasi. È molto, molto meglio di qualsiasi procedura di tuning in un capitolo di *Need for Speed*. In *NFS* i veicoli si ritoccano, in *Pure* si fabbricano letteralmente. Ma una fase creativa tanto onnicomprensiva sembrerebbe quasi spropositata, se non avesse un minimo di giustificazione a livello di giocabilità vera e propria.
Ecco, allora, che nel gioco gli sviluppatori hanno motivato il tutto con la presenza di tre sottodiscipline che richiedono una diversa taratura dei veicoli. Si tratta di altrettante categorie, Gara, Sprint e Freestyle, le cui piste hanno fisionomie piuttosto diverse sia in termini di lunghezza totale del percorso, sia di ondulazione. La Gara prevede tracciati con un'orografia non troppo movimentata, lunghi e con gran numero di giri complessivi: sono corse che richiedono soprattutto regolarità, dato che lo scopo è il mantenimento di una buona condotta generale di gara durante il suo svolgimento. Lo Sprint è più nevrotico: le piste (se così si possono chiamare) sono più corte, il numero di giri è ridotto e tutto è centrato sulla necessità di sorpassi rapidi, immediati, spietati. Infine, abbiamo il Freestyle: è la competizione più spettacolare, perché i circuiti ospitano rampe che sono, in realtà, veri e propri strapiombi che fanno venire le vertigini. Imboccarli significa passare, nel giro di qualche secondo, dalla terraferma al vuoto a quote che raggiungono in alcuni casi la ventina di metri.



JOYPAD, PREGO
In *Pure* l'uso di un joypad con levetta e grilletti analogici (come il Controller Xbox 360 per Windows) è consigliatissimo. Non esiste nulla di più idoneo per governare un gioco in cui bisogna sia sterzare, sia eseguire rapidi spostamenti per effettuare i trick. Con una tastiera è decisamente troppo complicato.

PEZZO DOPO PEZZO
L'editor degli ATV di *Pure* vi consente un livello altissimo di personalizzazione: comprende 23 voci tra componenti "meccaniche" ed estetiche, che potranno essere potenziate durante il gioco, dopo esservi aggiudicati gli upgrade giusti. Nel primo caso si parte da pezzi quali motori, ammortizzatori e gomme, per arrivare a iniettori del turbo, ruote dentate, manubri, forcelloni e altro ancora. Delle modifiche estetiche saranno invece protagonisti parafanghi anteriori e posteriori, barre anti-intrusione, manopole del manubrio, decalcomanie e molto altro ancora.




Inevitabilmente, in gara la bellezza degli ATV non si nota come meriterebbe.



ESERCITO MOTORIZZATO

Ogni ATV ha cinque parametri influenzabili dal vostro lavoro di personalizzazione nell'officina del gioco (la stessa schermata dell'editor). Si parla di: velocità massima, accelerazione, guidabilità, turbo e mosse speciali. Con l'ultima voce si intende la predisposizione che ha il mezzo a rimanere librato in volo e, di conseguenza, la possibilità di eseguire più o meno acrobazie. La cosa più interessante è che nel gioco potrete creare da zero un numero a piacere di ATV con diverse caratteristiche, potendo così scegliere il mezzo più idoneo per ogni competizione da un ampio parco veicoli.




Anche in multiplayer è garantita la presenza di 16 giocatori totali.





La diversificazione tra le impostazioni dei mezzi diventa, a questo punto, abbastanza ovvia: nella Gara bisogna optare per veicoli che abbiano buoni picchi di velocità, da scatenare su piste più pianeggianti delle altre. Nello Sprint è meglio puntare sull'accelerazione, per bruciare gli avversari (e perché, data la natura più ondulata del terreno, si va molto "a strappo"). Nel Freestyle, sono cruciali l'agilità e l'ammortizzazione: un veicolo che sopporta e attutisce efficacemente la violenza degli atterraggi diventa fondamentale in questa tipologia di competizione.

E poi, come in ogni gioco "off-road" in cui si impugni un manubrio, c'è il discorso dei trick. In *Pure*, la componente circense nelle gare ha un ruolo importante, perché l'esecuzione delle acrobazie è legata direttamente all'impiego del turbo (denominato Brivido). Non appena si esegue una "figura" in volo, la quantità di turbo aumenta automaticamente. Se si riesce, poi, a inanellare una serie di "numeri" ben diversificati, all'interno della stessa trasvolata o in quelle successive, la quantità di turbo concessa aumenta ancora di più. Naturalmente, la potente spinta concessa dal turbo non serve solo per lasciarsi alle spalle un avversario, ma per raggiungere quote più elevate in uscita da una rampa, in modo da avere più tempo a disposizione ed eseguire, così, un maggior numero di trick. Tra l'altro, gli sviluppatori di *Pure* si sono spinti ai limiti, includendo molteplici livelli di acrobazie sempre più funamboliche, sbloccabili anch'esse attraverso il mantenimento di una certa varietà coreografica.

"I mezzi non si ritoccano: si fabbricano letteralmente"

Con queste caratteristiche, *Pure* sembrerebbe avere le carte in regola per far compiere il salto di qualità a questo sottogenere motoristico. In realtà, giocandoci, tale sensazione si avverte solo a tratti. *Pure* pare, in effetti, più "maturo" di altri titoli similari, non solo per il tuning tanto articolato, ma anche per una meccanica di gioco più sobria e realistica. Per esempio, il disarcionamento dell'avversario, una delle componenti più divertenti in altri titoli del genere, è stato qui completamente trascurato: non si può piombare sulla testa di un altro concorrente per sbalzarlo via dal sellino. Ed è anche evidente che i piloti gestiti dal computer commettono palesemente degli errori. Assolutamente coerente con una visione più veritiera di questa disciplina. Poi, però, nel Freestyle, una delle tre specialità principali del gioco, le piste sono disseminate di grosse icone fluttuanti che generano effetti ("congelamento" del consumo di carburante, moltiplicazione

L'ATV, QUESTO SCONOSCIUTO

ATV è la sigla inglese di All-Terrain Vehicle, cioè veicolo adatto a tutti i terreni. È, in pratica, un misto tra una motocicletta e un fuoristrada: si guida con un manubrio, ha un sellino, ma ha anche quattro ruote, coperte da gomme tipiche da off-road. Non per nulla, viene usato in zone con terreni accidentati o difficili da attraversare (paludi, ruscelli, deserto).

LOTTE DI CLASSE

Per condurre efficacemente il vostro ATV, dovrete imparare a guidare in derapata, facendo slittare le ruote in curva un po' come le macchine da rally. Se, invece, volete "sopravvivere" ai voli, dovete inclinare il mezzo in modo da ritrovarvi paralleli alla pendenza del terreno, piantando tutti e quattro gli pneumatici a terra contemporaneamente.

INCIDENTI NEL FANGO

Non c'è modo di disarcionare gli avversari guidati dal computer con qualche "attacco dall'alto", come capitava in altri giochi con gli ATV. L'unica via è urtarli violentemente, ma in questo caso finirete a gambe all'aria sia voi, sia l'avversario.

FANGO PER TUTTI

Pure può essere giocato anche in LAN o via Internet, lanciandosi in competizioni fino a 16 partecipanti organizzate in partite veloci o personalizzate. I tipi di gara spaziano dagli eventi singoli, ai campionati Gara, Freestyle e Sprint, alle gare singole Freestyle e Sprint. C'è poi la modalità inedita rispetto a quelle del single player, denominata Freeride, in cui esistono più modi per guadagnare punti: con la successione più lunga di trick, col giro più veloce, con la quota più alta raggiunta con un salto e molto altro ancora.



Ad alta quota si può godere di certi panorami.

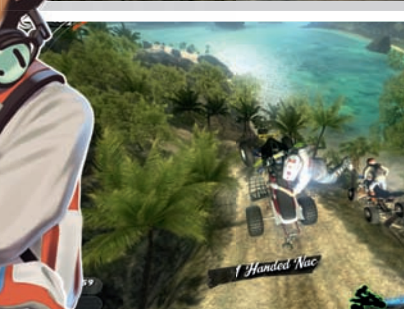


In alto a sinistra è segnalata la distanza dagli avversari.

ANCHE I COMPUTER SBAGLIANO

Gli sviluppatori hanno cercato di dare un tocco di realismo alle partite anche attraverso gli errori dei piloti comandati dal computer. Le sviste dei vostri avversari nel gioco single player sono piuttosto frequenti: in particolare, si nota che sbagliano spesso la "manovra di atterraggio", andando a schiantarsi al suolo e venendo disarcionati dal loro ATV. Non c'è ragione di temere, però, che ciò sia troppo facilitante: gli avversari in ciascuna corsa sono ben sedici e, per uno che viene sbalzato di sella, ce ne saranno altri 5 o 6 pronti a darvi del filo da torcere.





del punteggio, e via di questo passo) che di solito si vedono negli scanzonati giochi di corsa arcade, e allora il discorso sulla più spiccata serietà di *Pure* inizia a mostrare qualche crepa.

Inoltre, ancora il Freestyle ha una strana caratteristica: è l'unica disciplina in cui si tiene conto del consumo di carburante, e cercare di non rimanere a secco è la cosa più importante. Poi, però, quando questo capita, la gara si arresta e al giocatore viene assegnata la posizione che aveva nel momento in cui ha finito la benzina. Se ciò succede a un concorrente gestito dal computer, il pilota in questione esce dalla competizione, ma la gara (cosa anche ovvia) non si ferma. Un po' come dire che non si corre ad armi pari.

Insomma, *Pure* ha dei motivi di fascino anche superiori rispetto alla concorrenza: la bellissima sezione di customizzazione (che diventa sempre più ricca di componenti da sbloccare) è spettacolare, mentre la notevole gamma di trick (e il forte incentivo a sbloccarli) può dar vita a performance addirittura inebrianti, una volta padroneggiato un repertorio di una certa varietà. Però, il tentativo di fare di *Pure* la "nuova frontiera" nel suo genere non è completamente riuscito. Il gioco, in fondo, è ancora influenzato da quella natura un po' sopra le righe che è sempre stata tipica dei titoli di corsa da cross e, forse, ha fatto male a rinunciare a certe spassose convenzioni (tipo, come scritto, il disarcionamento). Il tuning stesso, sfaccettato com'è, ha in realtà un'influenza relativa: capita spesso di vincere con un assetto all'apparenza inadeguato, perché alla fine è l'abilità nei trick che vi trascina alla vittoria; ma non ci sentiamo di accusare gli sviluppatori di aver perso tempo a creare una sezione di elaborazione dei veicoli tanto curata a scapito di uno stile di gioco che poteva essere più spassoso. Il tuning va benissimo così, e speriamo che, d'ora in poi, sia ugualmente spettacolare in qualsiasi gioco futuro di questo genere. Più che altro, è una questione di interpretazione videoludica di questo sport: quando monti su un ATV virtuale, inevitabilmente cerchi la competizione sopra le righe con gli avversari e, forse, è inutile ammantarsi di un'aura di realismo, magari a scapito del divertimento. Che, ricordiamolo, rimane sempre lo scopo principale.

Paolo Cardillo



IN ALTERNATIVA...

Sega Rally Revo, Dic 07, **8**
Se vi piace correre sullo sterrato, ecco un gioco di rally accessibile e divertente, con sfiziosi effetti grafici di "inzaccheramento" delle carrozzerie.

Colin McRae: DiRT, Giu 07, **9**
Una vera e propria summa delle competizioni off-road, con in campo auto da rally, camion, dune buggy, eccetera. Ottimo mix tra simulazione e arcade.

info ■ Casa **Disney Interactive Studio** ■ Sviluppatore **Black Rock Studio** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 59,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **http://disney.go.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Bella sezione di elaborazione degli ATV**
- **Spettacolare quando si è in volo**
- **Trick ben integrati**

- **Personalizzazione influente solo in parte**
- **Strane regole nel Freestyle**
- **Meno fuori di testa del dovuto**

Al di là dell'esaltazione per l'eccellente editor degli ATV, *Pure* è un classico titolo "fuoristrada" con i trick. Questi ultimi sono comunque indubbiamente spettacolari e ben integrati con le meccaniche di gioco.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
8	7	8	7	8	8

IN INGLESE

L'intero gioco è disponibile unicamente in lingua inglese. Telltale raramente prevede traduzioni per le proprie avventure, tanto più per un gioco marcatamente a stelle e strisce come questo *Strong Bad's Cool Game for Attractive People*. Ma se volete tuffarvi in un piccolo mondo capace di masticare e risputare l'assurdo lessico di Internet, allora avete trovato quel che fa per voi.



Date il benvenuto a Strong Bad. Uno che sulla casella della posta scrive il percorso della exe per la classica "Snail Mail"!



I dialoghi permettono di selezionare l'argomento o il tono della risposta da dare attraverso una serie di fumetti.

GENERE: AVVENTURA

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE - EPISODE 1: HOMESTAR RUINER

Yankee, molto yankee. Anche troppo.

MENTRE il mondo cercava di capire se il Millennium Bug avrebbe mandato a monte l'intero sistema informatico, Mike Chapman e Craig Zobel davano in pasto al pubblico di Internet il loro "Web Cartoon".

Era il capodanno del nuovo secolo e la Grande Rete non aveva ancora capito di poter divenire il media perfetto per nuovi format come quello messo a punto dai due universitari di Atlanta. Otto anni dopo, "Homestar Runner" (questo il nome del Web Cartoon di cui sopra) è un sito di culto, uno di quelli che raccoglie le attenzioni di un pubblico appassionato, capace ogni settimana di radunarsi di fronte al monitor per assistere alle strampalate evoluzioni di Homestar Runner e i suoi amici, tra cui Strong Bad.

A questo punto della storia si inserisce la sempre più attiva Telltale Games, decisa a regalare ai fan di Homestar un'avventura a episodi in grado di rendere giustizia allo sguaiato umorismo di Chapman: in questo, *Strong Bad's Cool Game for Attractive People* centra l'obiettivo. Il gioco ha debuttato a inizio agosto e, come tutte le avventure episodiche di Telltale, si può comprare a prezzo ridotto (9 dollari, poco più di 6 euro) sul sito **www.telltalegames.com**, portandosi così a casa un paio d'ore della più classica delle avventure punta e clicca.

Il problema dell'ultimo nato in casa Telltale è proprio la sua prevedibilità: in qualità di avventura, *Strong Bad's* fa veramente poco per surclassare la concorrenza. L'intera posta è giocata sulla caratterizzazione dei personaggi e delle ambientazioni, va da sé che se non si conosce l'universo di "Homestar Runner" si perde buona parte dei riferimenti. Anche perché il gioco non

> **"Fa poco per surclassare la concorrenza"**

fa nulla per introdurre il mondo di Free Country (questo il nome della cittadina in cui il tutto prende vita) a chi non ha già camminato per le sue strade, almeno virtualmente.

La struttura di gioco è più classica che mai, gli enigmi non regalano grandi soddisfazioni e il ritmo non è sempre incalzante come ci si aspetterebbe. Certo, alcuni dialoghi fanno sorridere anche se si è totalmente digiuni di "Homestar Runner", ma in fin dei conti il consiglio è di acquistare questo primo episodio solo se si è già amici di Strong Bad, Marzipan e il resto della cricca. Se fosse questo il caso, vi sarà più facile apprezzare lo stile grafico essenziale, il gusto citazionista tutto rivolto agli Anni '80 e '90, e la sostanziale mancanza di nuove idee.

Mattia Ravanelli



RAGAZZINE PERDUTE

L'appartamento di Strong Bad ospita una scrivania con alcune vignette dedicate a Teen Girl Squad, il fumetto cui l'eroe coi guantoni lavora da tempo, anche attraverso il sito ufficiale di "Homestar Runner". Al giocatore è chiesto, quale missione di totale piacere e assolutamente slegata dalla vicenda principale, di giocherellare con alcuni elementi delle vignette in modo da portare alcune ragazzine adolescenti piuttosto sciocche a morire ridicolmente.





Strong Bad cerca di interfacciarsi col suo nemico numero uno: Homestar Runner. Non sa che, nel volgere di pochi minuti, sarà costretto a...

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Season 1, Lug 07, 7½
Il ritorno del duo di investigatori meno probabile di sempre funziona bene, anche a episodi. Si ride e ci si ingegna.

La Terribile Minaccia degli Invasori dell'Audiogalassia, Ott 06, 7½
Un'avventura totalmente gratuita e nata addirittura in Italia, provatela su **www.genereavventura.com**

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games/Videlectrix** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 6 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

+ Caratterizzazione divertente
+ Prezzo interessante
+ Alcuni minigiochi riusciti

- Poche idee originali
- Ritmo scostante
- Solo per i fan di "Homestar Runner"

Telltale Games regala ai fan di "Homestar Runner" un'avventura punta e clicca piuttosto prevedibile, apprezzabile al massimo solo dagli appassionati del misconosciuto (in Italia) Web Comic. È indispensabile una buona conoscenza dell'inglese.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	6	5	6	5


Chi potrebbe essere tanto pazzo da mettersi a litigare con uno così?


Sparse per la mappa si trovano numerose missioni.

AGGIORNAMENTI ININFLUENTI

Al momento di andare in stampa, è già disponibile una patch ufficiale per *L'Incredibile Hulk*. La trovate sul DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, oppure su siti come **www.filefront.com**. Anche se, teoricamente, l'installazione di questo aggiornamento dovrebbe risolvere alcuni dei bug presenti nella versione base, in realtà molti dei problemi permangono. Le compenetrazioni tra poligoni, sebbene meno frequenti, ci sono ancora e il motore fisico, pur se migliorato, propone ancora delle collisioni non realistiche, soprattutto quando si tratta di corpi che impattano contro i muri. Installando questa patch, poi, i testi a schermo ritorneranno in inglese e le partite precedentemente salvate verranno cancellate.



IN ITALIANO

***L'Incredibile Hulk* è tradotto in italiano, scatola, manuale e testi a schermo compresi. Anche la recitazione dei dialoghi è nella nostra lingua.**



GENERE: AZIONE

L'INCREDIBILE HULK

Chi può battere l'incredibile Hulk? Forse un videogioco…

IL gigante verde di casa Marvel, dopo aver imperversato sul grande schermo, arriva anche su PC. Questa volta, Hulk dovrà salvare New York dalle grinfie di una pericolosa organizzazione chiamata Enclave.

Frenate l'entusiasmo, però, cari fan del nerboruto combattente: *L'Incredibile Hulk* fa acqua da tutte le parti. Innanzitutto, la trama è misera e viene raccontata tramite dei filmati di intermezzo che durano solo una manciata di secondi. La struttura di gioco, poi, è quanto di più banale si possa immaginare, visto che bisognerà girovagare per le strade della città alla ricerca delle missioni disponibili – comprese quelle bonus – e di oggetti da collezionare.

Sfortunatamente, la struttura dei livelli appare ben poco ispirata, con una metropoli fatta di scatoloni rigidi che si ripetono all'infinito, e la stessa ripetitività si riscontra anche nelle missioni. In definitiva, l'intera esperienza di gioco si può riassumere nel semplice: "accetta una missione, recati sul posto e rompi i denti a tutti i nemici presenti". Tutto molto noioso, insomma. Questo anche in considerazione del fatto che i nemici non rappresentano una reale minaccia per il nostro alter ego digitale, e basteranno un paio di pugni o di prese per mandare definitivamente al tappeto anche l'avversario più muscoloso. A facilitare

> "I nemici non rappresentano una minaccia per Hulk"

ulteriormente il compito del giocatore, ci pensano alcune super mosse che vengono sbloccate mano a mano che si procederà nell'avventura. Si va dal devastante attacco a due mani, fino alla capacità di recuperare parte della propria energia vitale. Nonostante la semplicità, un utente di media esperienza impiegherà circa 7-10 ore per completare *L'Incredibile Hulk*. L'unico problema è che ben difficilmente qualcuno lo farà.

Anche il comparto tecnico, infatti, risulta molto scadente. La grafica sa di vecchio, con ambientazioni poco dettagliate, texture



in bassa risoluzione e animazioni mediocri. Il motore fisico è addirittura ridicolo, con nemici che rimbalzano contro i muri come delle palline impazzite. Anche il comparto audio risulta poco ispirato, con una colonna sonora ripetitiva e degli effetti poco realistici. In definitiva, gli unici aspetti riusciti sono rappresentati dalla possibilità di fare letteralmente a pezzi ogni elemento dello scenario e dal buon sistema di controllo che consente a Hulk di esibirsi in devastanti combo e incredibili prese spezza-ossa.

L'impressione finale è di avere per le mani un titolo realizzato di fretta e pieno di problemi.

Francesco Mozzanica



IN ALTERNATIVA...

***Spider-Man 3*,**
Giu 07, 7
Il terzo capitolo della fortunata serie di *Spider-Man* è un divertente gioco d'azione che vi metterà nei panni del più amichevole dei ragni di quartiere.

***X-Men Legends II: L'Era di Apocalisse*,**
Dic 05, 8
Se vi piacciono gli eroi targati Marvel, questo gioco di ruolo d'azione fa per voi. Lo trovate a prezzo ridotto nella linea budget di Activision.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Edge of Reality** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/4130345** ■ Prezzo **€ 44,98** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.sega-italia.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c, DVD 8x, 3 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB DX 9.0c**
- Multiplayer **No**

+ È Hulk!
+ Sistema di controllo semplice
+ Si può rompere tutto

− Grafica insufficiente
− Struttura dei livelli poco ispirata
− Trama solo accennata

***L'Incredibile Hulk* sembra essere stato completato in fretta e furia, pur di farne coincidere il debutto con la proiezione del nuovo film dedicato al gigante verde della Marvel. Se amate i supereroi, c'è di meglio sugli scaffali.**

4½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
4	5	5	6	6	4



In battaglia, è cruciale tenere d'occhio il morale delle truppe e le abilità dei generali.



La gestione delle città è ridotta all'osso: poche le strutture edificabili e quasi nulle le opzioni economiche.

SAPIENZA TAOISTA

In *Sango 2*, lo sviluppo scientifico è rappresentato dalla costruzione di biblioteche e dall'accumulo dei punti ricerca. Le diciotto vantaggiose scoperte "acquistabili" con tali punti sono suddivise in tre scuole: quella del Cielo, quella della Terra e quella del Popolo. Scegliere di investire in una particolare scuola precluderà l'accesso alle altre due.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SANGO 2

Sulle ceneri della dinastia Han, Magitech allestisce una Guerra dei Tre Regni in tono minore.

IL destino editoriale del "Romanzo dei Tre Regni" non è stato, in Italia, dei più felici: forse vittima di un certo provincialismo letterario, il classico cinese non figura nei cataloghi delle grandi librerie, se non nell'edizione inglese.

A garantire giusta fama alle vicende di Liu Bei e soci ha contribuito, d'altro canto, il videogioco. Se l'interminabile saga *Romance of the Three Kingdoms*, targata Koei, continua a macinare episodi, oggi tocca a Magitech trasportarci nella Cina del terzo secolo. *Sango 2*, ultima fatica della casa canadese, è uno strategico dal deciso retrogusto di *Total War*: una volta scelto uno fra i numerosi signori della guerra in lotta, saremo chiamati ad amministrare, turno dopo turno, le diverse città, affrontando gli avversari nel tempo reale delle battaglie, fino a riunire il Celeste Impero.

Nulla di nuovo sotto il sole, a ben vedere: ciò che distingue *Sango 2* è una leggera spolverata di GdR, con tanto di generali storicamente esistiti e dotati di abilità e statistiche, da migliorare a nostra discrezione spendendo i punti esperienza guadagnati sul campo. L'enfasi è quindi posta sui personaggi, responsabili del governo dei territori, delle operazioni diplomatiche e del comando di una tipologia di unità tra le quattro disponibili – fanteria pesante, leggera, arcieri e cavalleria.

Archiviati gli elementi di ruolo, il titolo Magitech non si sforza più di tanto per preservarci dallo sbadiglio. Il tutto si riduce alla tediosa conquista di una città dopo l'altra, inframmezzata dall'edificazione di qualche struttura e dall'occasionale stipula di un trattato.

> "Ciò che distingue *Sango 2* è una leggera spolverata di GdR"

Quanto alle battaglie, una certa cura è stata posta nel ricostruire le formazioni militari dell'epoca, ma la scarsa varietà di truppe e la debole Intelligenza Artificiale inficiano il valore dell'esperienza tattica, che tende a tradursi fin troppo spesso nella più banale delle mischie.

Sul fronte tecnico, non sarebbe opportuno infierire: *Sango 2* è un gioco a basso budget e non fa nulla per nasconderlo. Graficamente, il titolo è appena un passo oltre il primo *Medieval: Total War*; davvero pessima la mappa strategica, appena tollerabile la rappresentazione degli scontri armati. Evocativi, invece, risultano i ritratti dei personaggi, così come le musiche orientaleggianti, decisamente azzeccate.

In ultima analisi, l'estetica trascurata, la cronica penuria di contenuti e un'interfaccia poco intuitiva ci costringono, pur apprezzando la dedizione alla Storia orientale da parte di Magitech, a relegare *Sango 2* all'Antinferno videoludico, là dove languono i giochi senza infamia e senza lode.

Claudio Chianese



LA GUERRA NEL CELESTE IMPERO



La ribellione popolare dei Turbanti Gialli, iniziata nel 184 dopo Cristo, suonò come il rintocco funebre per l'instabile Dinastia Han, che regnava sulla Cina da ormai quattro secoli. Gli sforzi sostenuti per schiacciare i rivoltosi e il sempre più radicato potere personale di generali e governatori posero le basi per quella che sarebbe stata ricordata come l'epoca dei Tre Regni, segnata dalle feroci lotte fra gli stati di Wu, Shu e Wei. Solo nel 280, dopo un secolo di sangue, la dinastia Jin imporrà un nuovo ordine al Celeste Impero. È questa la grandiosa epopea che viene narrata nel "Romanzo dei Tre Regni", tradizionalmente considerato uno dei quattro grandi classici cinesi. Letterariamente trasfigurate, le figure cardinali dell'epoca – Sun Quan, il nobile Liu Bei e lo spietato Cao Cao – occupano un posto di primo piano nella memoria storica orientale: non sorprende, quindi, che appaiano in un gran numero di videogiochi, da *Dinasty Warriors* a *Fate of the Dragon*.

IN INGLESE E IN RETE

Attualmente, l'unico modo per accaparrarsi *Sango 2*, rigorosamente in inglese, è ordinarne una copia direttamente da Magitech, al sito www.ezgame.com/magitech/onlinestore, effettuando il relativo pagamento tramite il sistema PayPal.

IN ALTERNATIVA...

Medieval 2: Total War, Dic 06, 9
L'ultimo episodio della celebre saga di Creative Assembly ha nella spettacolarità delle battaglie il proprio punto di forza.

Dynasty Warriors 4, Ago 06, 7
Direttamente dal mondo console, il titolo Koei permette di sperimentare la Guerra dei Tre Regni nel modo più frenetico e viscerale.

info ■ Casa **Magitech** ■ Sviluppatore **Magitech** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.ezgame.com/Sango2/en.html**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Piacevoli elementi da GdR
- Periodo storico affascinante
- Vanta musiche d'atmosfera

- Tende alla ripetitività
- Tecnicamente vetusto
- Battaglie non esaltanti

***Sango 2*, pur non essendo pessimo, risulta inesorabilmente carente: il nostro consiglio è di stringere i denti fino alla pubblicazione su PC di *Romance of the Three Kingdoms XI*, prevista per settembre. Quanto al titolo Magitech, speriamo in un buon karma per le future incarnazioni.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	7	6	7	6	7

6



Una delle situazioni ipotetiche inizia con la penisola italiana spaccata in tre stati indipendenti.



I "problemi di vicinato" di Israele ricordano più quelli delle guerre degli Anni '60 e '70, che quelli contemporanei.

LINGUA E COSTI

Supreme Ruler 2020 è disponibile, al momento, solo in lingua inglese, e può essere acquistato nei negozi in versione confezionata o via download digitale dal sito Gamersgate (www.gamersgate.com), per 39,99 euro.

IL MINISTRO DELLE SEMPLIFICAZIONI

Un paradosso di *Supreme Ruler 2020* è che, con tutta la sua complessità, a tratti il gioco pare soffrire del problema esattamente opposto: ovvero della capacità della nostra nazione di "autogovernarsi" senza che sia necessario un grosso intervento da parte del giocatore. Realisticamente, nei nostri panni di "leader" siamo assistiti da uno staff di ministri che si occupano di vari aspetti del governo. Per ognuno di loro possiamo assegnare delle "priorità", ovvero obiettivi quali "migliorare il livello tecnologico" o "ridurre il debito pubblico", che, con l'aiuto della I.A., cercheranno di raggiungere nel migliore dei modi. Mentre questo è senza dubbio il sogno dei leader politici di ogni parte del mondo, in *SR 2020* tale fatto si traduce con periodi di inattività più o meno lunga tra una decisione realmente importante e l'altra.



GENERE: GESTIONALE STORICO

SUPREME RULER 2020

Il medioevo prossimo venturo si annuncia assai complicato…

DOPO una prima, riuscita, esperienza con *Supreme Ruler 2010*, un "manageriale storico" ambientato nel mondo contemporaneo, gli sviluppatori di Battlegoat Studios avevano promesso di trarre profitto dalle lezioni apprese per produrre secondo gioco sullo stile dei classici Paradox come *Victoria*, più profondo e, al tempo stesso, rifinito. Il risultato è *Supreme Ruler 2020*, un titolo che lascia perplessi.

La data è il 2020, ma il livello tecnologico e la situazione politica generale del mondo sono quelle attuali; questo se si sceglie la campagna "base", in cui il giocatore può decidere con la massima libertà quale nazione governare. Campagne (e scenari più piccoli) alternativi presentano, invece, una situazione geopolitica "frantumata", con le grandi e medie potenze ora divise in stati indipendenti in lotta tra loro: tale espediente è utile per scatenare guerre e mettere alla prova le centinaia di unità militari diverse rappresentate nel gioco.

La complessità di *SR 2020* è impressionante, e la semplice gestione economica di una nazione raggiunge un tale livello di sofisticazione che non ci meraviglieremmo se il gioco venisse usato come strumento di apprendimento in un'università. Questo proposito, in sé, è assolutamente lecito – almeno per quella fascia di pubblico interessata a scoprire quanto complessi siano i meccanismi che governano le nazioni contemporanee. I veri problemi sono tre: l'assoluta inadeguatezza della documentazione, la totale omissione di alcune questioni-chiave del mondo moderno, e il vasto numero di bug.

> "La complessità di *SR 2020* è impressionante"

Per fare alcuni esempi: a cosa serve emettere "bond"? Perché il guadagno procapite dei cittadini della nostra nazione sta scendendo, e cosa possiamo fare per invertire tale tendenza? Problemi del XXI secolo quali le tensioni religiose o il terrorismo sono pressoché assenti: giochiamo con Israele e… dove sono gli Hezbollah? Perché non riusciamo a costruire una piattaforma petrolifera oceanica? Mancanza di tecnologie adeguate o bug?

In aiuto viene un'interfaccia utente ben fatta, che riesce a organizzare in modo razionale l'immensa massa di dati a nostra disposizione. *SR2020* è, fortunatamente, un gioco logico e razionale, capace di premiare chi, con *molta* pazienza riesce ad apprenderne i meccanismi. Il che, intendiamo sottolinearlo una volta di più, equivale all'imparare una lingua straniera senza l'ausilio di un buon insegnante.

In definitiva, per quanto il lavoro svolto da Battlegoat Studios sia degno di ammirazione, non possiamo in nessun caso consigliarvi *Supreme Ruler 2020* come primo titolo nel genere dei manageriali storici. Inoltre, più che una visione realistica del mondo contemporaneo, rappresenta una versione ancora più complessa del XIX secolo di *Victoria*, "verniciata" con armi e tecnologie moderne. Consigliato solo marginalmente.

Vincenzo Beretta





IN ALTERNATIVA...

Victoria, Feb 04, **8**
Lo scopo è sempre gestire una nazione, dal 1836 al 1920, e la complessità è assai elevata, ma il titolo Paradox è molto più rifinito.

Supreme Ruler 2010, Ago 05, **8**
Una lunga serie di patch, buone guide strategiche realizzate dai fan e qualche pretesa in meno rendono il predecessore un titolo più consigliabile.

info ■ Casa **Paradox** ■ Sviluppatore **Battlegoat Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.battlegoat.com/supreme_2020.php**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 512 MB RAM, Scheda grafica 16 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Connessione a Internet DSL**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Simulazione dettagliata
- Decine di scenari e tre campagne
- Si gioca con ogni nazione del mondo

- Documentazione inadeguata
- Lunghi periodi di inattività
- Mancano elementi chiave del mondo moderno

Una complessa rappresentazione della politica di una nazione moderna, unita a un dettagliato modello militare, ma tutto ciò non è supportato dal manuale, ci sono parecchi bug, e mancano importanti problemi del mondo contemporaneo.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	6	5	8	7	6

IN ITALIANO

Beijing 2008 è completamente tradotto in italiano, inclusi i commenti del presentatore presente in ogni stadio di atletica e palazzetto dello sport. Considerata l'inesistenza di pressoché qualsiasi testo a schermo durante le partite, non è che ci sia stata la possibilità di sbagliare poi molto, quindi la traduzione viene promossa a pieni voti.





Il più classico degli eventi di atletica leggera, i 100 metri piani, viene affrontato chiedendovi di spellarvi i polpastrelli su due tasti alternativamente.



Il salto con l'asta prevede la solita accelerazione attraverso la pressione alternata di due tasti, quindi una fase in cui premerne un terzo con il giusto tempismo.

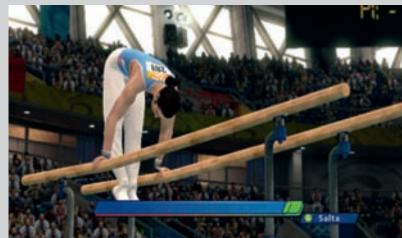
GENERE: GIOCO SPORTIVO

BEIJING 2008

Videogiochi delle olimpiadi… e sai quel che compri.

PARALLELE AL COMANDO

Le discipline più divertenti di *Beijing 2008* sono quelle relative alla ginnastica, in particolar modo le parallele. In questi casi, i sistemi di controllo si rivelano più fantasiosi e diversificati rispetto alla stragrande maggioranza degli altri eventi.



OLIMPIADI ONLINE

Eurocom ha approntato due differenti modalità di gioco multiplayer: quella offline prevede fino a quattro giocatori su un singolo computer, mentre online *Beijing 2008* si appoggia a Gamespy per ospitare fino a dodici atleti virtuali. Nelle nostre prove, però, abbiamo sperimentato un ritardo cronico nelle comunicazioni con gli altri partecipanti sparsi per il mondo. Ci pare giusto mettervi in guardia.

LA più grande manifestazione sportiva del mondo ha spesso dato vita a giochi che hanno lasciato il segno.

Un segno tipicamente Anni '80, se preferite, dato che in quella decade di pixel e microcomputer hanno attecchito, nei cuori di una generazione di giocatori, i semi della nostalgia distribuiti a generose manciate da *Track & Field*, piuttosto che da *Winter Olympics*, *Summer Games* o chi per essi. Non sempre si è trattato di videogiochi "ufficiali"; meglio: mai si è trattato di trasposizioni ufficiali. I tempi erano diversi. Oggi è Sega a cavalcare l'onda cinese generata dagli otto anelli, e lo fa affidandosi alle mani di Eurocom, team di sviluppo del progetto *Beijing 2008*. Incredibilmente, non è cambiato quasi nulla rispetto a vent'anni fa.

Ancora oggi, chi compra un gioco dedicato/ispirato alle olimpiadi sa cosa aspettarsi e se credete di non saperlo, preparatevi a mettere in dubbio le vostre speranze. *Beijing 2008* si presenta e si comporta come il perfetto erede dei titoli citati poco sopra, con la sostanziale differenza di arrivare in un periodo storico che tende a non mostrare grande amore per una ricetta di gioco tutto sommato troppo semplice. Già, perché a fronte del numero spropositato di eventi disponibili (ben 36 discipline olimpiche trovano posto in *Beijing 2008*), la realtà è che la sfida offerta è quasi sempre la stessa.

Ci sono le prove a base di "premi alternativamente due tasti e prega di avere un buon ortopedico a portata di telefono", poi ci sono quelle tutte centrate sul "ruota per un po' lo stick e premi un tasto alla fine" (con *Beijing 2008*, un joypad è indispensabile), poi… basta. D'altronde, è difficile re-inventarsi trentasei sistemi di controllo in grado di assicurare profondità e interesse a ogni singola disciplina.

> "La sfida offerta è quasi sempre la stessa"

Beijing 2008 non è, quindi, un fallimento. È esattamente quel che ci si aspetterebbe, nel bene e nel male. Il "bene" conta, tra i suoi atleti, anche una realizzazione grafica che non fa stropicciare gli occhi, ma che almeno mostra animazioni curate e ricche di dettagli pre e post-esibizione. Interessante anche la modalità Olimpiadi, con cui gestire particolari punti esperienza per migliorare le caratteristiche dei propri "giocatori" che vanno a prendere parte alle gare.





Se siete ancora interessati al gioco di Sega, vuol dire che sapete cosa troverete una volta che lo avrete lanciato. In questo caso, acquistatelo senza timori. Se, diversamente, pensate che siano passati i tempi d'oro di *Track & Field* e compagni, fatelo sapere anche a Sega lasciando il gioco sullo scaffale.

Mattia Ravanelli



IN ALTERNATIVA...

Sydney 2000, Set 00, 8
Per restare in clima olimpico, il gioco dedicato alla manifestazione del 2000.

Alpine Sky Racing 07, Feb 07, 7
Per chi, invece, preferisce cimentarsi con gli sport invernali.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Eurocom** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.olympicvideogames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 4 GB HD, Win XP e Vista, joypad**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB Pixel Shader 3.0**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Molte discipline
- Prove di ginnastica divertenti
- Realizzazione grafica discreta

- Tante discipline identiche tra loro
- Poca profondità di gioco
- Tutto già visto mille volte

Sega ed Eurocom fanno esattamente quanto prevedibile: un videogioco con una marea di discipline olimpiche e una buona realizzazione grafica. Ma tutto è troppo semplicistico e difficilmente vi divertirete a lungo.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	6	6	5	6	4

IN INGLESE

Potete acquistare Bone attraverso Steam (www.steampowered.com) o direttamente dal sito di Telltale Games. In ogni caso, il gioco rimane doppiato e sottotitolato unicamente in inglese. Meglio, se pensiamo che difficilmente l'ottimo doppiaggio sarebbe stato riproposto con la stessa qualità nella nostra lingua. Peggio, se proprio non avete dimestichezza con la lingua d'Albione.

■ Phone Bone è il protagonista delle due avventure, insieme ai suoi due cugini: l'avido Phoney Bone e il tranquillo Smiley Bone.

■ Per rivolgersi a un interlocutore differente durante le chiacchierate, basta cliccare sulla sua icona.

AIUTINO?

Un sistema di consigli e d'indicazioni a schermo è stato previsto da Telltale Games per aiutare i meno avvezzi con le avventure. Il tutto è pensato piuttosto bene, dato che si preoccupa di non dare fin da subito la soluzione a un enigma o alla strada da intraprendere a un certo punto, limitandosi a un accenno di massima. Se, poi, proprio non si sa dove andare a parare, gli aiuti si fanno più precisi e completi.

GENERE: AVVENTURA

BONE: OUT FROM BONEVILLE/ THE GREAT COW RACE

Vi ricordate dei rattodonti? E delle quiche? Meglio ripassare...

LE strane coincidenze della vita: "Bone", lo splendido fumetto di Jeff Smith, ha avuto un'esistenza perlomeno travagliata nel nostro Bel Paese. Tre differenti editori, tempi biblici di pubblicazione tra un albo e quello successivo, e una piccola legione di fan destinata a soffrire le pene dell'inferno per seguire le vicende dei tre cugini Bone.

Destino del tutto simile è toccato anche al videogioco con cui ha debuttato quella Telltale Games che oggi conosciamo soprattutto per le nuove avventure di *Sam & Max*. *Bone*, in formato videogioco, ha ufficialmente presentato al mondo le avventure "a episodi", salvo però essersi fermato dopo la seconda delle nove uscite previste. Ciò avveniva due anni fa, quindi le speranze di veder completata l'opera sono ormai ridotte al lumicino. Accontentiamoci di scoprire come sono i due capitoli disponibili, acquistabili per soli 15 dollari (circa 10 euro) dal sito ufficiale di Telltale Games (**www.telltalegames.com**).

Se avete già avuto modo di apprezzare il duo di investigatori nato dalla mente di Steve Purchell (Sam & Max, ovviamente), saprete all'incirca cosa aspettarvi da *Bone*: un'interfaccia grafica ridotta all'osso, ma funzionale e avventure piuttosto ridotte quanto a minutaggio. Certo, *Out from Boneville* (il primo episodio) in questo caso esagera addirittura, con solo tre ore di gioco. Va meglio con *The Great Cow Race*, che quasi raddoppia la quota.

Quel che non cambia mai, invece, è la splendida caratterizzazione, i dialoghi che rendono i giochi un vero piacere e l'ottimo doppiaggio, che non solo non toglie nulla a quell'aura fantastica che ha ogni grande epopea a fumetti, ma che anzi riesce ad approfondire ulteriormente la dimensione

> "La caratterizzazione è splendida"

dei personaggi. Gli elementi avventurosi funzionano piuttosto bene, soprattutto in *The Great Cow Race*, che appare in ogni senso più compiuto del suo predecessore.

In entrambi i giochi, gli enigmi si presentano sotto forma di dialoghi, ma anche di sequenze d'azione o di puzzle che raramente paiono infilati a forza, riuscendo anzi ad amalgamarsi bene nel ritmo delle vicende dei tre cugini Bone. Nessuno dei due giochi rivoluziona il genere, ma Telltale Games nasce per volontà di ex dipendenti LucasArts: si vede, si legge e si sente nella deliziosa colonna sonora.



Spiace un po' notare che la realizzazione grafica soffre di qualche alto e basso, soprattutto quando si parla di modelli poligonali: delicati ed espressivi quelli di Fone, Phoney e Smiley (i protagonisti), meno convincenti quando si passa dalle parti di alcuni comprimari, come la bella Thorn.

Gli appassionati dell'opera di Jeff Smith possono procedere tranquillamente con l'acquisto, eventualmente strappandosi i capelli una volta giunti al termine del secondo episodio. Tutti gli altri troveranno in *Bone* due avventure semplici, ma godibili, magari datate tecnicamente, ma anche proposte a un prezzo allettante.

Mattia Ravanelli



NOI SIAMO UN TRIO

Se nella prima avventura (*Out from Boneville*) le "telecamere" rimangono prevalentemente puntate su Phone Bone, con un piccolo spazio dedicato a Phoney Bone, in *The Great Cow Race* il giocatore è chiamato a gestire tutte e tre le vicende legate ai tre cugini. Questo fornisce un bel ritmo alla vicenda, oltre ad approfondire ulteriormente i deliziosi personaggi di Jeff Smith.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max Stagione 1, Lug 07, 7½
Il ritorno con stile di due eroi dell'età d'oro delle avventure grafiche. Sei episodi tutti da gustare.

Sam & Max Stagione 2, Giu 08, 7½
La seconda stagione di *Sam & Max* viene promossa a pieni voti, pur con qualche momento di "pausa" un po' forzato.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Telltale Games** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 10 (14,99 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 200 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

- Ottima caratterizzazione
- Dialoghi di pregevole fattura
- Doppiaggio curato e intelligente

- Le due avventure durano poco
- Tecnicamente datato
- Non esisteranno nuovi episodi

Due avventure simpatiche e basate su tre splendidi personaggi. Dura tutto un po' troppo poco e rimane l'amaro in bocca per non potersi giocare le vicende successive, ma gli amanti del fumetto "Bone" devono provarlo.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	8	7	5	9	7



Giochiamo spendendo POCO

I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** EA ■ **Sviluppatore:** DICE ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 19,90 ■ **Provato su:** Nov 06, **9**

BATTLEFIELD 2142

UNO degli sparatutto online migliori degli ultimi anni, *Battlefield 2142* vanta delle arene varie e ispirate ed è caratterizzata da un'incredibile longevità.



■ Gli scontri a fuoco sono frequenti e impegnativi, ma si hanno a disposizione armi potenti e versatili.

Rispetto ai precedenti capitoli della serie, *BF 2142* introduce una nuova modalità di gioco chiamata Titan. Grazie a questa, sarà possibile confrontarsi contro altri combattenti in carne e ossa, in una battaglia all'ultimo sangue che ha come obiettivo la distruzione della nave d'appoggio nemica. Per riuscirci, occorrerà conquistare una serie di siti missilistici in modo da bersagliare il vascello.

Grande cura è stata riservata anche alle armi a disposizione, presenti in gran numero. Si tratta di strumenti di morte che, sebbene non troppo futuristici, sono ben bilanciati e impongono che i vari componenti della squadra si specializzino in una funzione. Collegandosi al sito **www.electronicarts.it/downloads/*/8418/0/** è possibile scaricare l'ultima patch (la 1.25) che risolve alcuni bug presenti nella versione originale di *Battlefield 2142*. Su siti come **www.filefront.com** o **www.fileplanet.com**, invece, troverete Mod e mappe aggiuntive, perfetti per rendere ancora più varia l'esperienza di gioco.



VERDETTO



***BF 2142* è un ottimo sparatutto online, che rispetto ai passati capitoli della serie presenta una nuova, coinvolgente modalità di gioco.**

■ **Casa:** EA ■ **Sviluppatore:** EA ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 19,90 ■ **Provato su:** Apr 06, **8**

IL PADRINO

EA ha appena aggiunto *Il Padrino* alla sua collana budget.

Per chi non lo sapesse, si tratta di un titolo che, pur abbracciando la filosofia del gioco d'azione ed esplorazione libera in stile *Grand Theft Auto*, è dotato di una trama avvincente e di un sistema di controllo ben fatto.



■ Con un titolo come *Il Padrino*, non potevano certo mancare gli scontri a fuoco.

Come ragionevole aspettarsi, vestirete i panni di un malavitoso in erba e il vostro compito sarà quello di allungare i vostri "artigli" su tutte le attività illecite di New York. Per riuscirci, dovrete portare a termine una lunga serie di missioni che richiederanno mira, capacità di guida e una certa fantasia, indispensabile per sviluppare tattiche di attacco efficaci.

La longevità de *Il Padrino* si attesta su buoni livelli. Affrontando il gioco con uno spirito superficiale, teso unicamente a giungere alla parola Fine nel più breve tempo possibile, occorrerà una decina di ore per completarlo. Discorso diverso, invece, se appartenete a quella schiera di videogiocatori che completano al 100% ogni titolo. In questo caso, *Il Padrino* vi richiederà una quantità di tempo decisamente superiore: anche una cinquantina di ore.



VERDETTO



Un gioco capace di tenervi incollati al monitor grazie alla trama ben raccontata e a un sistema di controllo azzeccato.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EA

NEI NEGOZI

Battlefield 2142	€ 19,90
Black & White 2	€ 9,90
Command & Conquer	
The First Decade	€ 19,90
FIFA 2006	€ 9,90
FIFA 07	€ 19,90
FIFA Manager 07	€ 19,90
Harry Potter e	
Il Prigioniero di Azkaban	€ 9,90
Harry Potter e	
Il Calice di Fuoco	€ 19,90
Il Padrino	€ 19,90
Il Signore degli Anelli:	
La Battaglia per la Terra di Mezzo	€ 9,90
Madden NFL 07	€ 19,90
NBA Live 2006	€ 9,90
NBA Live 2007	€ 19,90
Need for Speed Most Wanted	€ 19,90
NHL 2007	€ 19,90
Sid Meier's SimGolf	€ 14,99
SimCity 4	€ 14,99
SimCity 3000 World Edition	€ 14,99
Tiger Woods PGA Tour 2006	€ 9,90

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Mass Effect
BANNED.Neon
"La Cittadella non ha più segreti!"



LEGO Indiana Jones
GMC.Homer
"Adoro Venezia!"



Race Driver: GRID
GMC.Pettinato
"Sono un emulo di Kimi!"



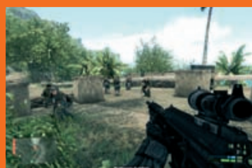
iRacing
GMC.Pape
"Adesso ho anche il sedile!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Gen 07/Nat 07 **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!



2) FIFA 08 Dic 07 VOTO 7 ½
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 **Voto: 9**
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

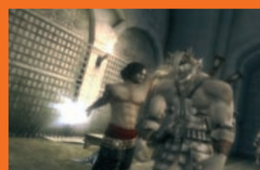
5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Feb 06
■ **Demo:** Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.



2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8 ½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Apr 08
■ **Demo:** Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!



2) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

3) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

4) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7 ½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Holyman**
I migliori GdR
1. The Witcher
2. Vampire: Bloodlines
3. Star Wars: Knights of the Old Republic
4. Mass Effect
5. Oblivion

■ **razor899**
I migliori giochi di guida
1. rFactor
2. GTR 2
3. S.C.A.R.
4. TOCA: Race Driver 2
5. GT Legends

■ **franxxx**
I giochi più attesi
1. Spore
2. Brothers in Arms: Hell's Highway
3. Far Cry 2
4. Bioshock 2
5. Grand Theft Auto IV

■ **Slippy**
I migliori giochi di tutti i tempi
1. PES 2008
2. Crysis
3. Far Cry
4. Mafia
5. Oblivion
6. rFactor 1.5

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

BANDIERE A SCACCHI DIGITALI

Ultimi aggiornamenti del "Campionato Ombra" di Formula 1, organizzato con il patrocinio del Nuovo Casinò di Campione d'Italia sul simulatore *rFactor*. Al momento di andare in stampa, si è conclusa la decima prova del Campionato, il Gran Premio di Germania sul circuito di Hockenheim. A vincere la tappa il leader della classifica piloti, ormai in fuga: il belga Elio Poggi. La sfortuna si accanisce contro la miglior speranza italiana: Federico Merlino, che, dopo aver condotto la gara per 27 giri, è stato costretto al ritiro a causa di una disconnessione dal server. Merlino occupa, attualmente, la terza posizione in classifica, ma è anche "sotto" di 48 punti dalla vetta e le possibilità di vederlo sul podio iridato si assottigliano di gara in gara. Al secondo posto, stabilmente, il finlandese Teemu Tihekari che ha occupato anche il secondo gradino del podio a Hockenheim, preceduto di un soffio (soli due decimi) dal belga. Di corse, però, ne mancano ancora 8 e non tutto è perduto.

sito di riferimento
www.rleague.eu

Notizie dal progaming

L'ITALIA S'È DESTA!

Buone nuove per gli Extreme Masters internazionali e si laureano "Regioni Campioni d'Italia" Emilia Romagna e Campania!

A consolare le migliaia di gamer con ancora la testa sulle assolate spiagge della calda estate appena trascorsa, moltissime novità sono pronte a vivacizzare la nuova stagione degli eSports italiani e internazionali. Nel frattempo, le finali mondiali WCG incombono…

ITALIA, PAESE DI CAMPANILI

È la "serie cadetta" degli eSport nazionali, la competizione meno importante tra quelle promosse dall'Electronic Sports Leage. Eppure, è anche una di quelle più seguite dai fan, a causa dell'alto contenuto "campanilistico" capace d'infiammare, così come accade in molti sport, gli animi dei tifosi. È il CIR, ossia il Campionato Italiano Regioni, un torneo iniziato nel 2004 e che giunge, quest'anno, alla sua terza edizione.

Totalmente riorganizzato dai ragazzi di Progaming Italia, il CIR, quest'anno, ha potuto contare su ben sei differenti specialità (una in più, rispetto alle EPS): quattro diversi sparatutto in prima persona (*War Rock*, *CounterStrike*, *CounterStrike: Source* e *Call of Duty* 4), un RTS (*Warcraft III: The Frozen Throne*) e un gioco di guida (l'intramontabile *TrackMania Nations Forever*), il che ha comportato anche l'assegnazione di sei titoli e podi differenti. La maggior partecipazione da parte di cyberatleti "regionali" rispetto alle passate edizioni ha consentito una maggior varietà nell'assegnazione dei premi e, soprattutto, ha permesso di interrompere il dominio incontrastato, da ben due anni a questa parte, del Lazio.



I Team Impact non possono mancare quando è in palio l'accesso a una competizione internazionale! Qui sono a Sambuceto, in provincia di Chieti, all'ottava tappa dei WCG.

Quest'anno, totalmente a sorpresa, a condividere il gradino più alto del podio sono state due regioni rimaste in penombra nelle passate edizioni: Emilia Romagna e Campania. Le due compagini sono infatti riuscite a vincere, entrambe, due dei sei titoli in palio e a piazzarsi seconde in una competizione. Lungi dal cedere senza aver doverosamente difeso la propria leadership, il Lazio continua a rivelarsi avversario ostico e arcigno, piazzandosi alle spalle delle rappresentative emiliana e campana, con ben tre secondi posti. Seguono Lombardia e Toscana, con un titolo vinto a testa. Fanalini di coda le rappresentative di Veneto, Trentino Alto Adige, Puglia, Abruzzo e Liguria, che sono riuscite ad agguantare almeno un terzo posto. Eccovi la lista completa delle regioni "Campioni d'Italia":



L'FPS *War Rock* (scaricabile gratuitamente da http://warrock.gamersfirst.com) è stata una delle discipline ufficiali del Campionato Italiano Regioni 2008.

- ***War Rock***: *Campania*
- ***CounterStrike***: *Lombardia*
- ***TrackMania Nations Forever***: *Emilia Romagna*
- ***Call of Duty 4***: *Campania*
- ***Warcraft III***: *Emilia Romagna*
- ***CounterStrike: Source***: *Toscana*

sito di riferimento:
www.esl.eu/it/cir/

INTEL EXTREME MASTERS

Giunge anch'essa alla sua terza

EVENTO

Voci di corridoio: a Milano le finali delle prossime EPS?

Sono solo "voci di corridoio", ancora prive di ufficialità, almeno al momento di andare in stampa. Una fonte attendibile di Progaming Italia ci ha però informato che, con ogni probabilità, le numerose richieste da parte di chi preferirebbe che la sede delle finali EPS non fosse più stabilmente a Bolzano potrebbero essere ascoltate, almeno nell'immediato. Già la prossima, la settima edizione delle EPS potrebbe infatti avere luogo a Milano, in una location imprecisata (anche se il Bicocca Village, nella periferia nord del capoluogo lombardo, potrebbe rappresentare la sede più probabile). Altre indiscrezioni riguardano il calendario probabile degli Intel Friday Night Games powered by ASUS: il tour avrà quasi sicuramente inizio a Lucca, in occasione di "Lucca Comics & Games", dal 31 ottobre al 2 novembre prossimi. Ci sarà, poi, un'ulteriore tappa a Milano a novembre e poi il tradizionale ritorno a Napoli, al Gamecon '08, nella prima metà di dicembre. Sul numero prossimo, il calendario ufficiale e definitivo.

sito di riferimento:
www.esl.eu/it/

edizione, ma si tratta di una competizione assai più prestigiosa: sono gli Intel Extreme Masters, una sorta di "Coppa dei Campioni" dei professionisti del videogioco. Le finali si svolgeranno negli USA nel 2009, ma intanto proseguono le fasi nazionali di qualificazione.

Ricordiamo che gli Extreme Masters prevedono due sole discipline di gara, con un montepremi totale, quest'anno, pari a 750.000 dollari (circa 490.000 euro). Le discipline sono l'immancabile *Warcraft III* (versione a squadre, tre contro tre) e *CounterStrike 1.6* (scontro tra line-up, 5 contro 5).

Mentre deve ancora avere inizio la fase di qualificazione per l'RTS di Blizzard (il kick-off è avvenuto a Lipsia, in occasione della Games Convention 2008, dal 22 al 24 agosto, e ve ne renderemo conto sul prossimo numero), si è invece concluso il torneo nazionale di qualificazione per il primo turno delle finali degli Extreme Masters. Ad aggiudicarsi l'esclusivo biglietto di partecipazione, una vecchia conoscenza dei "gamer" italiani: i Cubesports che, usciti a bocca asciutta dalle ultime EPS, hanno deciso di prendersi una rivincita sconfiggendo, in un'agguerrita finale, gli eterni rivali Inferno eSports (che, però, gli hanno dato non poco filo da torcere, costringendoli in overtime per ben due volte!).
I "Cube" rappresenteranno così l'Italia al Qualification Round 1 degli EM. Dovranno superare ben due round con squadre internazionali se vorranno riuscire ad arrivare alle finali vere e proprie, nel 2009.
In bocca al lupo ragazzi!

sito di riferimento:
www.esl-world.net/masters/

WCG IN DIRITTURA D'ARRIVO

Si avvicina sempre di più la finale nazionale dei World Cyber Games, in programma a Roma dal 3 al 5 ottobre prossimi. Nel frattempo però, alcuni tornei si sono conclusi e abbiamo già alcuni finalisti, che parteciperanno alla finale romana a ottobre.

Nel torneo di *Carom 3D*, l'unica disciplina che, nella passata edizione, è riuscita a regalare all'Italia una medaglia (anche se d'argento), si riqualifica il nostro campione: Valerio "Duccio" Affuso. Con lui, a Roma, ci saranno anche Mario Aniello e Dario la Rocca. Altra grande riconferma della squadra azzurra è la promessa "mondiale" di *FIFA 08*, Alessandro "Alexbrandon" Brandi, già presente nella squadra azzurra agli ultimi WCG; Alessandro è stato anche il nostro tedoforo, lo scorso 2 giugno, quando la torcia cyber olimpica ha fatto tappa in Italia. Insieme a lui, a Roma, ci sarà anche Corrado Marengo. Esclusione a sorpresa, invece, per la "blasonata" formazione di *Halo 3* dei Quadrifoglio eSports, sconfitti nella finale online dagli esordienti Agony Realm.

Chi desidera provare l'ebbrezza delle competizioni ad alto livello, però, ha ancora una chance di partecipazione: il prossimo 20 e 21 settembre, infatti, si svolgerà a Grugliasco (TO) nel Centro Commerciale Shopville Le Gru, l'ultima tappa per le qualificazioni WCG di quest'anno. Se pensate di avere la stoffa dei campioni, questa potrebbe essere l'occasione buona. Oltretutto, la partecipazione è completamente gratuita.



sito di riferimento:
www.wcg-italy.com

Paolo Cupola

Accessori per il gaming

LA TECNOLOGIA DOLBY DALLA PARTE DEI PROGAMER

Da Plantronics la prima cuffia Dolby Headphone per il gaming professionale

Non è la marca di cuffie più amata dai gamer italiani: la preferita resta la mitica "Siberia" di SteelSeries, rigorosamente bianca, sfoggiata con orgoglio dai cyberatleti in tutte le competizioni "che contano". Plantronics, però, ha fatto un grosso, genuino sforzo lavorando fianco a fianco, oltre che con i ricercatori Dolby, con i migliori progamer del mondo, al fine di produrre quella che, a oggi, sembra essere la cuffia da gioco tecnologicamente più evoluta al mondo.
Si chiama GameCom 777 ed è la prima cuffia da gioco a implementare lo standard "Dolby Headphone", una tecnologia che permette di simulare esattamente il sistema Dolby Surround 5.1 con la realizzazione di un suono perfettamente tridimensionale, che crea l'illusione di trovarsi immersi in un ambiente che emette suoni da ogni direzione, anche alle spalle dell'ascoltatore. Non si tratta di una semplice "sciccheria": per un giocatore esperto, impegnato in un match con un FPS di ultima generazione come *Call of Duty 4*, per esempio, capire con precisione la direzione di provenienza e la distanza di un suono, magari i passi del nemico o il rumore di un caricatore che viene inserito, rappresenta un'importante informazione tattica in più e permette di migliorare sensibilmente i tempi di risposta al fuoco nemico, soprattutto in multiplayer.
Il microfono, dotato di filtro attivo per l'eliminazione del rumore di sottofondo, è piccolo e versatile: uno speciale braccio telescopico rotante permette di regolarne la posizione a piacimento e anche, in caso di necessità, d'inserirlo nella staffa superiore, nascondendolo completamente alla vista. La Plantronics GameCom 777 sarà disponibile nei negozi a partire dalla fine di questo mese al prezzo di 99,99 euro!



La GameCom 777 di Plantronics è la prima cuffia per il gaming dotata di tecnologia Dolby Headphone.

Sito di riferimento:
www.plantronics.com/europe_union/ita/gaming

Mod per Half-Life 2

STARGATE TC 2

La battaglia fra Tau'ri e Goa'uld divampa, ora anche su Steam.

- **Sviluppatore:** StargateTC Game Studios
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 335 MB
- **Internet:** www.stargatetc2.com

CHI è appassionato di fantascienza avrà quasi certamente seguito qualche puntata della serie televisiva "Stargate SG-1".

Le celebri "Porte delle stelle", capaci di trasportare persone e cose da un punto all'altro dell'universo all'istante, sono state riprodotte piuttosto fedelmente in un nuovo Mod, sviluppato grazie al Source, il motore di gioco di *Half-Life 2*. Potrete impersonare Teal'c, Daniel Jackson, Samantha Carter e Jack O'neill, che compongono la squadra dei Tau'ri, o i meno simpatici Goa'uld. Ognuno di questi personaggi è dotato di caratteristiche peculiari: per esempio, O'Neill utilizza un fucile p90, mentre il prode Teal'C fa affidamento sulla staffa, compagna di innumerevoli battaglie. Al momento, sono disponibili 4 mappe, con diverse modalità di gioco. In una di queste, l'obiettivo dei Tau'ri è procedere verso lo Stargate, attivarlo e passarci attraverso, mentre i Goa'uld difendono l'accesso alla zona. Mappe e modelli sono realizzati discretamente, ma c'è ancora molto lavoro da fare per riprodurre l'ambientazione in modo convincente (specialmente a livello di animazioni). Il protagonista assoluto, lo Stargate, è stato ricreato davvero bene, e colpisce soprattutto il suo funzionamento: è proprio come nella serie TV, con tanto di dispositivo di rientro, portale di entrata e uscita.

Antonio Colucci



INSTALLAZIONE

1. All'indirizzo **www.stargatetc2.com** troverete l'eseguibile da scaricare (l'installazione guidata è molto semplice). I requisiti per giocare sono Steam (gratuito), e un titolo che contenga il Source SDK Base, come *Half-Life 2*
2. Avviate Steam e troverete il gioco nell'elenco **I miei giochi**



Lo Stargate è riprodotto molto bene, con tanto di dispositivo di rientro perfettamente funzionante.

VERDETTO



La prima versione è un po' acerba, ma gli sviluppatori promettono numerose migliorie e aggiunte.

Mod per Half-Life 2

INSURGENCY

Fobia degli spazi aperti? Voltate pagina!

- **Sviluppatore:** Insurgency Team
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 663 MB
- **Internet:** www.insmod.net

SUL numero 135, pubblicato a novembre 2007, vi abbiamo parlato di *Insurgency*, un ottimo Mod sviluppato con il motore grafico di *Half-Life 2*. Si tratta di uno sparatutto multiplayer in prima persona, ambientato negli scenari di guerra mediorientali e centrato su tattica e realismo.

È stata recentemente pubblicata la "release candidate" 2.1, ossia una versione ritenuta pronta da dare in pasto al grande pubblico, che avrà il compito di scovare problemi e particolari da sistemare. Notevoli le migliorie, unite a elementi del tutto nuovi: 4 mappe inedite ben realizzate, un sistema per proteggere i giocatori dal cosiddetto "spawn camping" (la pessima pratica di piazzarsi davanti alle zone dove rinascono gli avversari), nuovi effetti grafici dediti a simulare il panico provocato da un proiettile troppo vicino, e tante migliorie a tutti gli aspetti del gioco. Quello che ne risulta è un Mod accattivante, frustrante per i novizi o per chi è abituato a titoli frenetici, ma appagante una volta superata la ripida curva di apprendimento. Non siamo di fronte alla versione definitiva, e ci sono ancora numerosi piccoli problemi (come qualche punto di rinascita da modificare, o dei suoni poco convincenti), ma *Insurgency* è uno dei Mod più curati in circolazione.

Antonio Colucci



INSTALLAZIONE

1. Scaricate il Mod all'indirizzo **www.insmod.net/downloads**, ed eseguite la rapida installazione automatica (sono necessari Steam e *Half-Life 2*)
2. Lanciate Steam, e occhio al fuoco amico



La cattura di un punto strategico può dare grandi soddisfazioni, in un gioco ricco di tensione come *Insurgency*.

VERDETTO

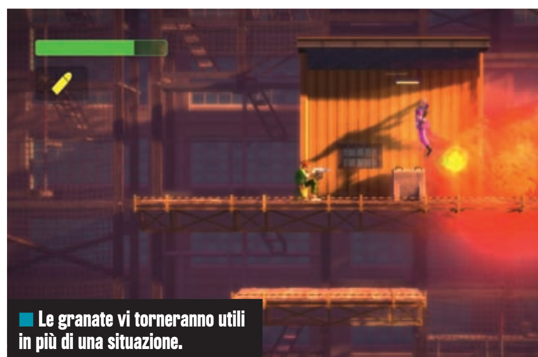


Migliora versione dopo versione, offrendo un'esperienza appagante per i giocatori dotati di pazienza e spirito di squadra.

Piattaforme a scorrimento

BIONIC COMMANDO REARMED

Direttamente dal passato, torna il commando dal braccio bionico.



Le granate vi torneranno utili in più di una situazione.



Spostandovi sulla mappa, tra una casella e l'altra, potreste subire un attacco dalle forze nemiche.

- **Sviluppatore:** GRIN – Capcom
- **Genere:** Piattaforme
- **Dimensioni:** 250 MB
- **Internet:** www.bioniccommando.com/it/

GLI appassionati di retrogaming, ovvero il giocare a titoli appartenenti al remoto passato del nostro passatempo preferito, sono molti e sempre attivi.

Purtroppo, però, per numerose "giovani reclute", il trovarsi di fronte a un comparto grafico antiquato è un limite quasi invalicabile. GRIN e Capcom hanno deciso di rimediare a questo problema, riportando alla luce *Bionic Commando*, un titolo NES del lontano 1988, donandogli una veste grafica aggiornata pur mantenendo quasi tutte le meccaniche di gioco intatte (compresa la visuale a scorrimento laterale).
Il protagonista, Nathan Spencer, è dotato di un braccio bionico che lo rende capace di saltare da una superficie all'altra con estrema rapidità. L'arto cibernetico è, a tutti gli effetti, il suo mezzo per muoversi nei livelli di gioco, data l'assenza del classico comando per saltare.

La struttura non è completamente lineare, bensì potrete decidere dove dirigervi, muovendo l'elicottero su cui viaggiate (pilotato dalla fidata Haley) al di sopra di una mappa suddivisa in diverse caselle: quelle bianche rappresentano le missioni, mentre le rosse sono le basi FSA (la vostra fazione, gli Stati Federali d'America), in cui recuperare alcuni oggetti necessari per procedere nei livelli, o lanciarvi in qualche "sfida". Queste ultime sono un'ottima palestra, utile ad allenare i riflessi grazie a numerose prove a tempo: otterrete una valutazione sotto forma di stelle e l'indicazione del vostro miglior tentativo.

Al termine di un livello, eliminati i nemici a suon di colpi d'arma da fuoco e superati insidiosi passaggi grazie al fido artiglio, troverete imponenti boss dotati di qualche particolare punto debole. Un grande aiuto nello scoprire la strategia da utilizzare viene dai messaggi carpiti introducendovi nel "sistema" nemico: sono presenti edifici dove intercettare le comunicazioni dell'Esercito Imperiale, sempre condite da dialoghi spiritosi e preziose informazioni sul da farsi.

Tutte le armi, i boss, i nemici e particolari della trama sono ordinatamente elencati nel Database, consultabile in ogni momento e ricco di dettagli su ogni componente del gioco. Come ciliegina sulla torta, potrete affrontare le missioni insieme a un amico, sullo stesso PC (un vero peccato l'assenza della modalità cooperativa via Internet), magari consultando le classifiche online con le statistiche di tutti gli utenti, in modo da trovare lo stimolo per migliorarvi. A completare l'offerta ci pensa una buona porzione multiplayer "offline" per 4 giocatori, con 3 modalità, una decina di arene e tanto divertimento.

Bionic Commando Rearmed è un brillante remake di un titolo proveniente dal lontano passato, che fa tesoro delle peculiarità dell'originale, portandolo al passo con i tempi grazie a una grafica moderna e piacevole – il tutto in attesa del *Bionic Commando* che vedrà Nathan Spencer penzolare in un mondo completamente tridimensionale, per cui bisognerà aspettare ancora diversi mesi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

INSTALLAZIONE

1 Potete acquistare *Bionic Commando Rearmed* con carta di credito sui principali siti specializzati nella vendita di contenuti digitali, come **www.direct2drive.com** e **www.gamersgate.com**, al prezzo di 14,99 euro.

2 Una volta acquistato e scaricato il gioco, dovrete semplicemente cliccare due volte sull'eseguibile e seguire le istruzioni a schermo.

3 Cliccate sull'icona di *Bionic Commando Rearmed* presente sul desktop, o seguite il percorso **Start > Programmi > Capcom > Bionic Commando Rearmed** per lanciarvi in azione nei panni di Nathan Spencer. Il gioco è in italiano.

VERDETTO



***Bionic Commando Rearmed* offre ore di sano divertimento a un prezzo decisamente accattivante.**

Mod per rFactor

HISTORIC GT & TOURING CARS 1.01

Il vecchio torna prepotentemente di moda.

- **Sviluppatore:** HistorX Mod Team
- **Genere:** Simulatori di guida
- **Dimensioni:** 1 GB
- **Internet:** www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Historic%20GT%20%26%20Touring%20Cars

DOPO circa due anni di gestazione, il team HistorX ha finalmente pubblicato la propria opera summa.

Si tratta di un lavoro immenso, caratterizzato da una ricerca spasmodica di dati tecnici nella riproduzione delle vetture e da sedute "in pista" per registrare i suoni "reali" dei motori. Grazie ai preziosi consigli di alcuni piloti che corrono realmente con queste auto, i ragazzi di HistorX hanno compiuto un lavoro certosino che non sfigurerebbe neanche se fosse un prodotto commerciale. Unica eccezione è rappresentata dal fatto che, essendo i modelli 3D importati da *GT Legends* (la simulazione dei SimBin pubblicata qualche anno fa), vi verrà richiesto, durante la fase di installazione, di tenere inserito nel lettore ottico il DVD del gioco originale.

Tale scelta è stata fatta per permettere la distribuzione del Mod tramite i canali "ufficiali" e avere una maggiore visibilità nel panorama internazionale. Un sacrificio accettabile, perché il suddetto lavoro si pone ai vertici delle creazioni per *rFactor*. Oltre alla procedura d'installazione, troverete anche un file PDF che descrive minuziosamente come installare il Mod, ma soprattutto, come settare il volante per apprezzare appieno le reazioni delle vetture. Nello sviluppo della fisica delle auto, si è posta particolare attenzione affinché il Real Feel Plugin (quella utility che cambia il modo di interpretare il Force Feedback da parte di *rFactor*, facendogli "sentire" solo gli effetti che avvengono in tempo reale e non quelli pre-calcolati) fosse sfruttato al massimo.

Seguendo tutte le istruzioni e, in particolare, configurando il volante con rotazione di 900 gradi, avremo un Force Feedback che in nessun altro Mod per *rFactor* è mai stato così comunicativo, così pieno nelle sue risposte al volante. Nel Mod ci sono un'infinità di vetture e ognuna ha il suo perché, ognuna ha il suo Force Feedback a caratterizzarla e questo, ci sentiamo di dirlo, è veramente un mezzo miracolo, se si pensa che gli appassionati del HistorX Mod Team lavorano senza fini di lucro.



I traversi, con le auto americane, si sprecheranno.

I modelli 3D delle vetture, essendo importati da *GT Legends*, sono di ottima fattura, le livree sono in alta risoluzione e gli abitacoli sono quelli tanto cari di tutti i titoli SimBin. Le lodi, però, non sono finite: ogni auto ha il proprio "canto" perfettamente riprodotto dai campionamenti dei motori reali, quindi, il brivido lungo la schiena è assicurato, come le urla dei vicini per il volume troppo alto delle casse! Sì, perché sicuramente lo alzerete il volume, fidatevi.

È, però, al volante che *Historic GT & Touring Cars 1.01* raggiunge l'apice del successo, naturalmente con qualche difettuccio che verrà corretto dagli appassionati di *rFactor*. Ci riferiamo all'eccessiva potenza dei freni che, anche ad alta velocità, bloccano inesorabilmente le ruote, costringendoci ad abbassare nella pagina del Setup, la loro forza, portandola anche all'80-85%. Superato questo piccolo problema di gioventù, la fisica di gioco si rivela un successone, i due anni passati a compilare file di testo sono serviti a qualcosa, perché guidare queste auto è veramente uno spasso.

Le derapate di potenza delle vetture americane con i loro "motoroni" e i telai che si piegano, le Porsche e il loro sottosterzo cronico e la trazione granitica in uscita di curva, le agili Lotus che in curva saranno degli ossi veramente duri: ogni quattroruote ha il suo tratto distintivo e, permetteteci, questo è un grande valore aggiunto. In sintesi, *Historic GT & Touring Cars 1.01* è quanto di meglio si possa avere per *rFactor*, e partecipare a sessioni online con altri 30 piloti virtuali, con queste vetture, non ha prezzo.

Matthias Egger



INSTALLAZIONE

1. Scaricate da **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Historic%20GT%20%26%20Touring%20Cars la serie di 5 archivi .rar**
2. Cliccate su uno di essi ed estraete il file presente dove volete sul vostro disco fisso. Lanciate il file avendo l'accortezza di inserire nel lettore DVD l'originale *GT Legend*
3. Seguite le istruzioni del pacchetto autoinstallante

VERDETTO



Tanti aspetti di questo Mod sono persino migliori dell'originale da cui deriva, a cominciare dai suoni.

Mod per rFactor

BMW M1 PROCAR 1979-1980 1.00

L'M-power in chiave rétro.


La strumentazione è abbastanza scarna.



Il rombo del motore è assolutamente sensazionale.

- **Sviluppatore:** BITDT
- **Genere:** Simulatori di guida
- **Dimensioni:** 53,4 MB
- **Internet:** www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=BMW%20M1%20ProCar%201979-1980

LA M1 venne creata dalla divisione Motorsport della BMW per arginare lo strapotere della Porsche nelle competizioni Gran Turismo.

BMW M1 ProCar 1979-1980 1.00 non ha avuto molta fortuna ed è stato sviluppato nell'ombra da un gruppo di volenterosi. Il risultato si eleva sopra la media delle produzioni di *rFactor* in tutti i campi, raggiungendo punte di eccellenza, in altri. Il modello 3D della vettura è sufficientemente dettagliato. La carrozzeria rispecchia fedelmente la controparte reale, l'abitacolo è ricco di dettagli, con il contagiri originale e la strumentazione perfettamente riprodotta.

Non appena si mette in moto la vettura, si viene colpiti dal rombo del motore: in *rFactor* e in pochi altri Mod si è udito un suono così realistico, così vicino a quello di un motore reale. Ogni regime del propulsore possiede una propria timbrica e ciò contribuisce a sentirsi veramente nell'abitacolo di un'auto da quasi 500 CV. Dopo i primi chilometri a bordo della quattroruote, si nota l'ottimo Force Feedback che la contraddistingue, e ogni minima irregolarità dell'asfalto sarà avvertibile dalle nostre mani attraverso il volante.

Accelerando il ritmo, queste "sensazioni" saranno necessarie per guidare un'auto abbastanza ostica anche nella realtà (priva di qualsiasi aiuto elettronico). Portandola al limite, si capisce subito che ha un comportamento abbastanza sovrasterzante in rilascio del gas, costringendo a numerose correzioni in fase di impostazione della curva: questo si riduce leggermente agendo sul setup della vettura, ma comunque non scomparirà mai. Preparatevi, dunque, a una guida abbastanza "rallystica".

In uscita dalle curve, i 470 CV del motore sono tutt'altro che sonnacchiosi permettendo numerosi controsterzi di potenza che si rivelano gestibili e facilmente intuibili, sempre grazie alle ottime risposte che regala il volante. Dopo aver elencato i numerosi pregi, andiamo a scrivere di ciò che non ci ha convinto appieno, ma che sicuramente sarà corretto con qualche patch, magari nel momento in cui leggerete questo articolo. Non essendo un prototipo, l'auto presenta un carico aerodinamico a tratti eccessivo, e ci è capitato di percorrere alcuni curvoni veloci e di rimanere sorpresi di averli fatti perfettamente, nonostante l'alta velocità d'ingresso. Anche l'erogazione del motore è molto "appuntita" e costringe a usare molto il cambio per tenere su di giri il propulsore, che altrimenti si rivela un po' vuoto ai bassi regimi. Un altro difetto è che, nonostante non raggiunga vette di eccellenza nel comparto grafico, *BMW M1 ProCar 1979-1980 1.00* non è esattamente leggerissimo e servirà una buona scheda grafica per utilizzarlo al massimo delle sue potenzialità. In ogni caso, se riuscirete a passare sopra questi "difetti", vi troverete davanti alla piacevole sorpresa preparata dai ragazzi del team BITDT.

Matthias Egger



INSTALLAZIONE

1. Scaricate l'archivio da: **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=BMW%20M1%20ProCar%201979-1980**
2. Copiate le cartelle contenute nell'archivio all'interno della cartella principale di *rFactor* e sovrascrivete quando richiesto

VERDETTO



Un Mod sviluppato in silenzio e pubblicato in sordina. Il risultato, però, è sicuramente di alto livello e va strillato chiaro e forte.

Mod per rFactor

EPSILON EUSKADI

Il prototipo da LeMans sbarca su rFactor!



Dovrete stare attenti con il gas, pena lunghi testacoda.



Il modello 3D rasenta la perfezione.

- **Sviluppatore:** Team Enduracers
- **Genere:** Simulatori di guida
- **Dimensioni:** 175 MB
- **Internet:** www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Epsilon%20Euskadi

LA Epsilon Euskadi è un prototipo che corre nella serie LeMans insieme alle famose Audi R10, Pescarolo e altri famosi prototipi.

Il team Enduracers, probabilmente, si è cimentato, insieme alla F1, nella realizzazione di una delle auto più complesse da riprodurre per via della difficoltà nel reperire i dati tecnici della vettura. Stavolta, però, si è fatta un'eccezione. Questi ragazzi, infatti, hanno lavorato in stretta collaborazione con il team che fa correre nella realtà la Euskadi e i dati del motore, una buona parte di quelli relativi al telaio e alle sospensioni sono reali. Ciò ha permesso di lavorare sul concreto e non sul teorico.

Appena lanciato *rFactor* ed entrati nello "Showroom" si nota immediatamente che i disegni CAD originali sono stati sfruttati come mai prima: la vettura è viva e rappresenta quanto di meglio si sia mai visto in un Mod di *rFactor*. I cerchioni, le prese d'aria, il telaio, tutto combacia alla perfezione e fa rimanere a bocca aperta per quanto sia accurato. Una volta scesi nell'abitacolo, si rimane nuovamente stupiti di quanta cura sia stata riposta nel volante, nel quadro strumenti, nel parabrezza e, in generale, in tutto ciò che il pilota vede della sua auto mentre la sta guidando. Acceso il motore e ingranata la prima marcia, si rimane meravigliati del rombo del propulsore: è vivo, rabbioso e sale di giri in maniera impressionante, nei cambi di marcia si sente perfettamente il tonfo del sequenziale che butta dentro la marcia in maniera secca, mentre in scalata si sentono addirittura gli scoppi delle fiammate che provengono dal tubo di scarico. Sublime. Alla guida, si capisce subito che si ha a che fare con una vettura velocissima, ma molto impegnativa da guidare. Gli Enduracers non hanno fatto sconti a nessuno, e per imparare a guidarla dovrete impegnarvi e imparare a settare l'auto.

Se riuscirete nell'impresa, avrete un bolide efficace come un bisturi nelle curve veloci, preciso al millimetro, ma molto scorbutico nelle ripartenze da tornantini o curve lente, a causa dell'enorme potenza e dell'aerodinamica efficace solo ad alta velocità (come nella realtà, del resto). A tal proposito, vi consigliamo di attivare il controllo di trazione a un livello medio all'inizio, per permettervi di guidare con maggiore tranquillità, visto che, anche nella realtà, viene usato.
Giro dopo giro, sentirete una vettura che rappresenta a pieno quello che *rFactor*, nonostante gli anni, è ancora in grado di dare. Complimenti agli Enduracers: un ottimo lavoro che ci ripaga della lunga attesa.

Matthias Egger

INSTALLAZIONE

1. Scaricate dal sito **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Epsilon%20Euskadi**
2. Fate doppio clic sull'autoinstallante e seguire le istruzioni



VERDETTO



Uno dei prodotti più curati visti su *rFactor*, merita di essere provato assolutamente. Imprescindibile!

Gioco in flash

PORTAL: THE FLASH VERSION

La variante in flash di un sorprendente capolavoro.

- **Sviluppatore:** We Create Stuff
- **Genere:** Puzzle game
- **Dimensioni:** 7 MB
- **Internet:** www.portal.wecreatestuff.com

I We Create Stuff hanno creato, senza la licenza ufficiale, ma senza alcuna interferenza da parte di Valve, la versione Flash del gioco più innovativo dell'ultimo anno: *Portal*.

Per Flash si intende un software, attualmente di proprietà di Adobe, che consente di creare animazioni vettoriali a due dimensioni, principalmente per il Web. Apparentemente, la creazione di *Portal: The Flash Version* è iniziata a seguito delle prime informazioni del gioco. Sembra però improbabile che questo lavoro sia stato ultimato senza aver giocato *Portal* per intero, vista la presenza, anche nella versione Flash, di bottoni, cubi, palline di fuoco e quant'altro visto all'interno del titolo originale.

INSTALLAZIONE

1 *Portal: The Flash Version* si gioca via browser, all'indirizzo **portal.wecreatestuff.com**. Per funzionare è necessario avere installato Flash Player (versione 8.0 o superiore).

Il concetto alla base di *Portal* si applica bene anche a un gioco a due dimensioni, ma non ha lo stesso fascino (che è dato da dettagli, come il poter guardare dentro un portale). Le innumerevoli trappole che vi aspettano contribuiranno a dare la sensazione di essere davanti a una specie di *Prince of Persia*. La realizzazione, però, è impeccabile (sonoro a parte, ripetitivo e fastidioso), e le leggi fisiche sono riprodotte fedelmente.

Un piccolo difetto sta nel sistema di controllo: il pulsante sinistro del mouse apre un portale, ma non il pulsante destro, che apre invece un menu. È un problema non da poco per chi è abituato al sistema di controllo di *Portal* originale, e bisognerà abituarsi a usare la tastiera. I livelli sono 40, di cui gli ultimi abbastanza impegnativi. Non è possibile salvare la partita a metà di un livello (è necessario completarlo), il che costringe a ripetere determinate azioni più e più volte.

Gabriele Trovato





Una trappola del genere era presente nel trailer di *Portal*, ma non nel gioco finale.

VERDETTO



***Portal: The Flash Version* è un passatempo divertente e ben realizzato, peccato per qualche problema con il sistema di controllo.**

Mappe per Portal

PORTAL: THE FLASH VERSION MAPPACK

Le mappe ispirate alla versione in Flash di Portal.

- **Sviluppatore:** We Create Stuff
- **Genere:** Puzzle game
- **Dimensioni:** 40 MB
- **Internet:** portalmaps.wecreatestuff.com

PER *Portal* sono disponibili per il download principalmente mappe singole. Talvolta anche originali, ma sempre singoli livelli.

I We Create Stuff, invece, hanno creato un intero map pack basato sui livelli di *Portal: The Flash Version*. Il file readme allegato promette una trama che si interseca con quella originale e anche un boss finale. Tali impegni sono rispettati quantomeno parzialmente: il boss finale è cattivissimo, mentre la trama non offre grandi emozioni. L'audio utilizzato (compresa la voce che vi accompagna), in effetti, è quello del gioco originale. In pratica, si impersona un altro personaggio sottoposto ai test (e il suo aspetto è immutato rispetto alla donna conosciuta in *Portal*), e questo è tutto.

INSTALLAZIONE

1 Il contenuto del file RAR da scaricare (sono 4 cartelle) va estratto in **Valve\Steam\steamapps\...nomeaccount...\portal\portal**. A quel punto, la mappa da caricare dovrebbe comparire nella lista delle Bonus maps all'interno del gioco.

I livelli non sono identici a quelli della versione Flash, ma ripropongono tutti i "trabocchetti" inediti. In realtà, l'area di gioco non è spezzettata in livelli numerati, ma è organizzata in un percorso unico. I nuovi enigmi vi terranno incollati al monitor per diverse ore: una longevità paragonabile a quella del titolo originale.

Il pregio maggiore di questo Mod è che i rompicapi sono ben strutturati e la loro difficoltà è ben calibrata, dunque di una qualità pari ai prodotti ufficiali Valve. Non sembrano neanche essere presenti bug di alcun tipo. È difficile chiedere di più a un Mod non ufficiale.

Gabriele Trovato





Non si può passare attraverso i campi di plasma rossi.

VERDETTO



Un intero map pack, con tanto di trama ed enigmi ben calibratoi. Il miglior Mod disponibile al momento per *Portal*.

Mod per Half-Life 2

D.I.P.R.I.P.: DIE IN PAIN, REST IN PEACE

Quando il traffico si fa davvero pesante…



La fisica dei mezzi non sarà proprio realistica, ma quando le esplosioni fanno volare tutto è proprio divertente.



Gli effetti di luce sono comunque molto appariscenti, come le fiamme di scarico di questi razzi.

- **Sviluppatore:** Exor Studios
- **Genere:** Sparatutto in auto
- **Dimensioni:** 203 MB
- **Internet:** www.diprip.com

OPERA di un team di sviluppatori polacchi, DIPRIP è una conversione totale per *Half-Life 2*.

La prima cosa che salta all'occhio è il passaggio da due gambe a quattro ruote: ci si ritrova, infatti, al comando di automobili dall'aspetto molto steampunk, in un'ambientazione che ricorda decisamente quella apocalittica di "Mad Max". I mezzi a disposizione sono cinque, ognuno con le proprie canoniche caratteristiche: si va da quello piccolo e agile, ma poco corazzato, a quello virtualmente indistruttibile, ma che si muove lentamente.

Un po' di curiosità la desta la caratterizzazione dei mezzi: trattandosi di una produzione polacca, infatti, si rifà a mezzi presenti sul mercato dell'Est europeo; quindi possiamo riconoscere anche una Fiat 126, tra i veicoli da guerra di questo *DIPRIP*, oltre a una Warszawa in forza alla polizia polacca. Una discreta cura è stata riservata alle armi: si va da una semplice mitragliatrice a due canne ai mortai e alle mine, passando per mitragliatrici a canne rotanti e lanciarazzi. Sono disponibili anche simpatiche armi sperimentali, come una testata nucleare tattica e un mortaio con granate al napalm.

Naturalmente, è possibile migliorare i mezzi durante il gioco, sia raccogliendo i power-up da terra, sia acquistandoli usando i punti ottenuti danneggiando i veicoli nemici. Le modalità di gioco, esclusivamente multiplayer, sono solo tre: le canoniche Deathmatch, Team Deatchmatch e Capture the Flag. Il "realismo" si ferma all'aspetto e alle origini dei mezzi, perché comunque la giocabilità è decisamente arcade, così come la fisica: basta poco per fare salti spettacolari, con tanto di auto corazzata.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

1. Cliccate sul collegamento **Download,** nella pagina principale del sito
2. Cliccate su uno dei collegamenti che offrono il servizio di download, nella lista sotto **D.I.P.R.I.P. DEMO v1.0.0 Full Client Installer 202MB,** nella pagina dei Download
3. Scaricate il file **DIPRIP_Demo_v1.0.0.exe** sul desktop e, al termine del download, cliccateci sopra due volte per avviare l'installazione
4. Selezionate i componenti che volete installare (i file del Mod e, opzionale, il collegamento sul desktop) e la cartella di destinazione, in cui installare il Mod (servono 422 MB di spazio libero)
5. Riavviate Steam affinché il gioco compaia nella lista
6. Cliccate sul collegamento sul desktop per lanciare *DIPRIP*



Le origini dei programmatori che si manifestano: una Warszawa e una 126 trasformate in mezzi post-apocalittici.

VERDETTO



Un Mod che rivisita *Half-Life 2* in chiave motorizzata, senza picchi di creatività, ma comunque divertente.

Simulatore di gioco da tavolo

THURN AND TAXIS

L'epopea dei servizi postali su diligenza nell'Europa del diciassettesimo secolo, in un boardgame di gusto vagamente rétro.

Sviluppatore: Troy Dyck
Genere: Strategia
Dimensioni: 3,3 MB
Internet: www.boardgamegeek.com/file/info/30655

NEL DVD

A dispetto della pronuncia, quella dei Thurn und Taxis è una famiglia di origini italianissime: il nome deriva, infatti, dalle antiche casate lombarde dei Della Torre (signori di Milano) e dei Tasso (nobile famiglia bergamasca). Con il trasferimento in Germania, nel 1600, al servizio degli Asburgo la casata divenne quella dei conti von Thurn und Taxis.

Il nome, in effetti, è legato alla storia delle poste in Europa: i Tasso, già a partire dal XIII secolo avevano organizzato, nel Nord Italia, un servizio postale a cavallo. La loro attività si estese, poi, nei territori pontifici, a Venezia, nell'Europa Centrale e persino in Francia e Spagna. Solo nel 1851, la famiglia cessò di occuparsi dell'amministrazione dei servizi postali. A loro e alla straordinaria epopea dei servizi postali in Europa è dedicato il divertente gioco da tavolo di produzione tedesca "Thurn und Taxis", da cui deriva questa simulazione per PC.

Thurn and Taxis rientra nel genere dei "giochi d'interconnessione", in cui lo scopo principale è collegare nel modo migliore le zone esistenti sulla mappa. Quest'ultima rappresenta parte dell'Europa Centrale nel XVII secolo, con la divisione politica in regioni dell'epoca: Baviera, Tirolo, Boemia, eccetera. Scopo del gioco è realizzare dei regolari collegamenti postali su diligenza tra le varie città, stabilendo, contemporaneamente, degli uffici negli stessi borghi. Maggiore la lunghezza del percorso, più saranno i punti accumulati. Il gioco prevede un sistema di bonus cumulativi ("copertura" di un'intera regione, evoluzione tecnologica delle proprie carrozze, e via di questo passo) che dona al tutto un notevole spessore strategico. Eccellente conversione per PC, *Thurn and Taxis* simula alla perfezione tutti gli aspetti del gioco da tavolo, facendosi carico della gestione degli aspetti più "noiosi" legati al regolamento, come il setup iniziale e la verifica della congruità dei collegamenti. L'interfaccia è semplice e intuitiva, però *Thurn and Taxis* dispone di una modalità multiplayer limitata a un sistema a turni con la condivisione dello stesso PC (manca una modalità online o LAN). Per questa ragione, va giocato essenzialmente in solitario, contro avversari gestiti dall'Intelligenza Artificiale. E qui sta il suo limite principale: la I.A. del computer è penosa e dopo 3 o 4 partite, al massimo, avrete sistematicamente la meglio in tutti i match.

Paolo Cupola

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

Importante: per poter giocare a *Thurn and Taxis* è necessario avere istallato **.NET Framework** (almeno la versione 2.0) sul proprio PC. Lo potete scaricare gratuitamente dalla pagina ufficiale di Microsoft: **www.microsoft.com/downloads**

1 Scaricate il file **ThurnAndTaxis1.0.0.2.zip** dal sito (o dal DVD demo di GMC) in una cartella a scelta sul vostro PC.

2 Decomprimete il file

3 Dopo il processo di unzip, dovreste trovare un file: **ThurnAndTaxis.exe**. Fate doppio clic e il gioco si avvierà automaticamente. Ricordate anche di scaricare il regolamento completo in italiano dal sito "La Tana del Goblin", presso **http://nuke.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d_op=search&query=Thurn%20und%20Taxis**. In ogni caso, nel menu principale, alla voce **Rules** troverete le regole complete (ma in inglese).



Eccellente conversione del boardgame originale, l'interfaccia di gioco è efficace e intuitiva.

Il gioco da tavolo



Realizzato nel 2006 da uno dei più famosi boardgame designer di tutti i tempi, il tedesco Andreas Seyfarth, "Thurn und Taxis" è un'originale variante dei classici giochi d'interconnessione (come "Ticket To Ride" o "Alta Tensione", di cui parleremo presto). Il suo innovativo sistema di piazzamento degli "uffici postali" e l'inconsueto metodo di assegnazione cumulativa dei bonus lo rendono, però, unico nel genere. Nello stesso anno della pubblicazione, "Thurn und Taxis" ha ricevuto il prestigioso premio "Spiel des Jahres" (gioco dell'anno), la massima onorificenza mondiale concessa a un gioco da tavolo. Veloce, intuitivo e divertente, una partita a "Thurn und Taxis" difficilmente supera i tre quarti d'ora. Ottimo se giocato in tre o in quattro (si può competere anche in due, ma diventa noioso), questo divertente boardgame pubblicato da Rio Grande rappresenta un buon inizio per chi desidera avvicinarsi al mondo dei giochi da tavolo. Di "Thurn und Taxis" sono state realizzate ben tre espansioni: "Der Kurier der Fürstin" (che introduce nuove regole, complicando un po' il meccanismo di gioco), "Power and Glory" (con una nuova mappa, con i territori di Prussia, Sassonia e Paesi Bassi) e "All Roads Lead to Rome", in cui l'area di gioco si sposta nel nostro Paese. Nonostante questo, "Thurn und Taxis" non è ufficialmente importato in Italia. Se volete procurarvene una copia, dovrete rivolgervi a qualche negozio specializzato o a un sito Internet di spedizioni.

VERDETTO

★★★☆☆

Veloce, originale e divertente: una partita dura al massimo 20 minuti e il sistema di gioco è avvincente. Peccato per la I.A.

Mod per Half-Life 2

BERIMBAU

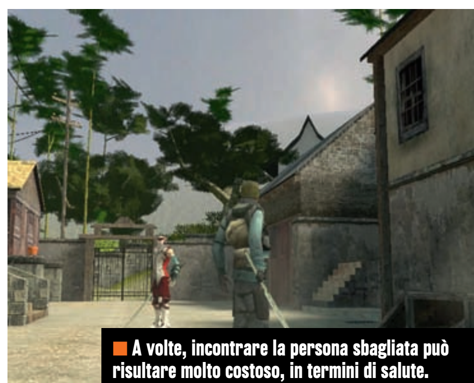
Nel futuro, tornano a parlare le spade.

- **Sviluppatore:** Team Berimbau
- **Genere:** picchiaduro con le spade
- **Gioco richiesto:** Half-Life 2
- **Percentuale di completamento:** 15%
- **Internet:** www.moddb.com/mods/berimbau/

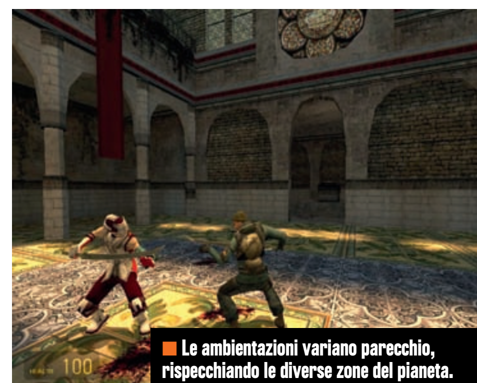
IL passo dal piede di porco alla spada è breve: basta amare i picchiaduro con le armi e dedicarsi alla realizzazione di un Mod per *Half-Life 2*, come hanno fatto gli sviluppatori del Team Berimbau.

L'idea è semplice e immediata: *Berimbau* è ambientato in un retro-futuro in cui le armi bianche torneranno a farla da padrone e in cui ci si affronta in singolar tenzone. Tre sono le fazioni principali cui potrà appartenere il combattente che controlleremo: Hokuten, Black Rose e Vagrants. La prima rappresenta l'élite militare del mondo in questione, e controlla più della metà della popolazione globale: guerrieri disciplinati e totalmente dedicati, il cui aspetto si rifà a uno stile steampunk.

La seconda fazione è altamente religiosa, pur affondando le proprie radici nell'unione di ricchi mercanti e contrappone, alla potenza Hokuten, la ricchezza. L'aspetto ricorda i ricchi del tardo Medioevo europeo. La terza (letteralmente: vagabondi) è invece composta da singoli individui uniti solo da un "rituale della lama", e il cui spirito si ritrova a metà strada tra i saggi eremiti taoisti e i ronin giapponesi (da cui, peraltro, ereditano armi e aspetto).



A volte, incontrare la persona sbagliata può risultare molto costoso, in termini di salute.



Le ambientazioni variano parecchio, rispecchiando le diverse zone del pianeta.

Il sistema di combattimento è aperto e permette di accostare a piacere parate, contrattacchi e diverse combinazioni di colpi. Secondo le intenzioni dei programmatori, questo sistema dovrebbe portare a un uso più intelligente dell'arma, dando modo al giocatore di creare vere e proprie strategie per sconfiggere gli avversari. L'idea è buona e la velocità di sviluppo anche, non ci resta che aspettare.

GIOCHI COMPUTER

Mod per Unreal Tournament 3

DEVIL BEHIND THE CANVAS

La storia di una bambina assume degli aspetti decisamente inquietanti.

- **Sviluppatore:** guesscui
- **Genere:** Survival horror
- **Gioco richiesto:** Unreal Tournament 3
- **Percentuale di completamento:** 10%
- **Internet:** www.moddb.com/mods/devil-behind-the-canvas

AMY è una ragazzina quasi qualunque, con una vita normale, fin quando non muore sua madre. Già questo basterebbe a sconvolgere chiunque. Al quadro, però, si aggiunge il padre, artista decisamente dark.

L'equilibrio della ragazzina viene decisamente alterato e si troverà a "viaggiare" all'interno dei quadri del padre, nel tentativo di riconquistare la propria sanità mentale, sopravvivere e scoprire anche il mistero che avvolge la precoce dipartita della madre.

Devil Behind The Canvas, Mod per *Unreal Tournament 3*, è chiaramente impostato in maniera molto diversa dal gioco che modifica: si tratta di un survival horror, con qualche elemento di stealth. La cosa interessante, oltre all'inquietante ambientazione, è l'introduzione di un sistema per misurare la sanità mentale della protagonista.



La protagonista è ancora un po' plasticosa, ma rende bene la caratterizzazione orientale del Mod.



Grande lavoro è stato fatto in fase di pre-produzione: in questo caso, è evidente la differenza tra una persona "normale" e la sua controparte nella realtà parallela.

Mano a mano che il valore di "sanità" scende, Amy comincia ad avere allucinazioni sempre più forti, che le permettono, a un certo punto, di passare in un mondo parallelo. Il passaggio sarà quasi sempre traumatico e ci saranno diversi episodi legati proprio alla transizione tra un mondo e l'altro.

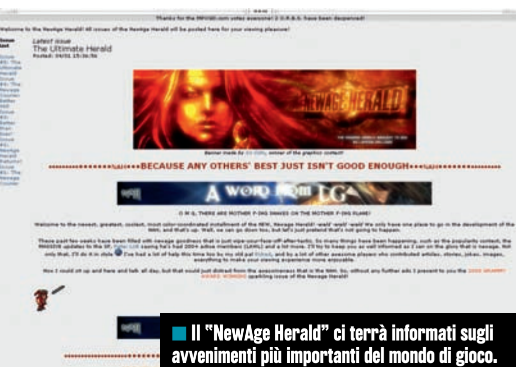
La realtà parallela, però, amplia notevolmente i livelli e permette ad Amy di risolvere enigmi e situazioni, in modo da avanzare lungo la trama. Una protagonista pazza, però, non serve a nessuno, quindi la ragazzina avrà a disposizione delle pillole che l'aiuteranno a mantenersi lucida: tutto starà a trovare il delicato equilibrio tra sanità mentale e bisogno d'informazioni per completare la vicenda. Le singole idee si sono già viste, ma l'insieme potrebbe essere superiore della somma delle parti.

GIOCHI COMPUTER

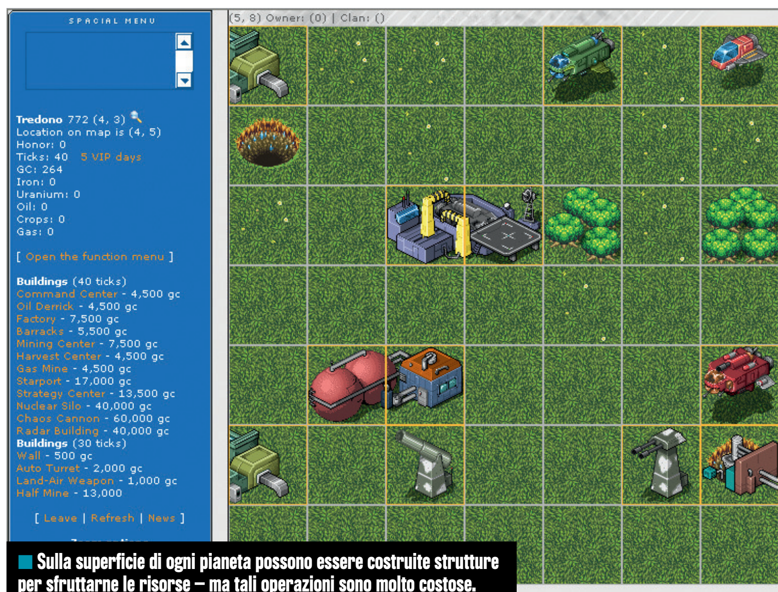
Mondi virtuali

UNA NUOVA ERA

NewAge 3 è un interessante browser game di fantascienza con forti elementi mistici.



Il "NewAge Herald" ci terrà informati sugli avvenimenti più importanti del mondo di gioco.



Sulla superficie di ogni pianeta possono essere costruite strutture per sfruttarne le risorse – ma tali operazioni sono molto costose.

LINGUA E REQUISITI

Per giocare a *NewAge 3* basta collegarsi al sito **www.newage3.com** e registrarsi (per farlo, è necessario fornire un indirizzo e-mail valido). *NA 3* è completamente gratuito, ma al momento è disponibile solo in inglese, e questa è anche la lingua ufficiale usata dalla comunità.

SUL nostro pianeta il futuro è incerto... in ogni senso del termine. L'era dell'uomo come la conosciamo oggi è ormai finita, e la Terra è un invivibile caos di desolati deserti, città contaminate e ambienti naturali devastati.

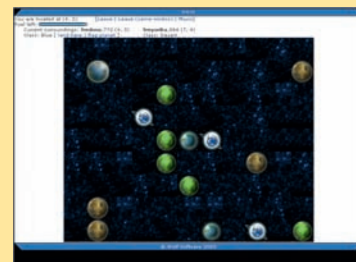
Un giorno, un misterioso "portale" interdimensionale si apre accanto a uno dei pochi gruppi di sparuti superstiti: al di là sembra esservi la promessa di una nuova vita in lande paradisiache. Ma sarà davvero così? Cosa troveremo veramente oltre il portale? E chi lo ha spalancato?

È questa l'intrigante premessa di *NewAge 3*, un browser game (ovvero un titolo che necessita unicamente di un browser come Internet Explorer o Firefox per essere giocato) che ci mette nei panni di uno dei coraggiosi che decidono di attraversare lo strano cancello. All'inizio, ci viene assegnato un personaggio (e uno solo: ogni account non consente di creare avatar multipli). Le statistiche (e lo spirito del gioco) sono quelle classiche dei GdR, con punteggi che definiscono l'agilità, il potere, la concentrazione e la velocità del nostro eroe – oltre alla "divinità" che venera (scopriremo presto che gli "dei" hanno un'importanza cruciale nelle nuove lande) e ad altre importanti informazioni. Fin da qui possiamo notare come (senza rovinare troppo le sorprese che ci attendono) gli elementi spirituali saranno una componente consistente del gioco.
Le terre oltre il portale sono caratterizzate da elementi magici e tecnologici. Ogni personaggio inizia con un ammontare base di denaro, che può prelevare dalla locale Banca per acquistare i primi equipaggiamenti e iniziare a esplorare il mondo che lo circonda senza essere massacrato dopo tre passi. Inutile dire, infatti, che il "paradiso" promesso è tutto tranne che una tranquilla visione dantesca delle dimensioni celesti: pericoli locali e altri giocatori (in competizione con noi nel tentativo di crearsi non solo una "nuova vita", ma un impero personale nei territori extra-portale) sono in agguato dietro ogni angolo. Durante il gioco, man mano che il personaggio si evolve, sarà possibile cambiare di razza e di sesso, acquistare astronavi per muoversi in "settori" diversi da quello dove siamo comparsi, e, una volta divenuti abbastanza potenti, creare un proprio "avamposto": il primo nucleo di un impero che consentirà di reclutare eserciti e muovere in forze contro gli avversari.

NewAge 3 è un browser game semplice da imparare (grazie anche a un discreto tutorial), ma molto coinvolgente. Inoltre, è gratis, e con il suo mix di gioco di ruolo, esplorazione, strategia, magia e tecnologia avrà qualcosa da offrire a tutti.

GIOCHI COMPUTER

Un nuovo universo



Acquistare una piccola astronave (la più economica richiede 1.000 unità di denaro delle 5.000 che abbiamo a disposizione all'inizio) è il primo passo verso l'esplorazione dell'universo di *NewAge 3*.
Il luogo di arrivo è una gigantesca metropoli: i cieli alieni sono ricchi di pianeti dalle caratteristiche geografiche più disparate (ghiacciati, desertici, coperti di foreste, acquatici...) verso i quali volare e, una volta giunti in orbita, scendere a esplorare. Gli spostamenti interplanetari richiedono carburante (che costa) e possono condurre alla scoperta sia di opportunità, sia di pericoli. Per tale ragione, all'inizio è meglio muoversi con prudenza e "irrobustire" il nostro eroe: avremo tutto il tempo per pianificare la campagna di conquista intergalattica!

ATTENZIONE!
Il Client per giocare gratis a *WorldShift* dal 20 settembre al 30 ottobre è contenuto all'interno del DVD demo allegato all'edizione DVD di GMC!

Un manipolo di unità da far evolvere insieme a voi!

guida al
GIOCO COMPLETO

WORLDSHIFT

Come giocare

Avviare *WorldShift* è semplice: una volta completata la procedura di installazione descritta nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *WorldShift***, dovrete semplicemente seguire il percorso **Start > Programmi > WorldShift > 1. WorldShift**. Più semplicemente, potrete cliccare due volte sull'icona presente sul Desktop, e premere **Gioca**. In questa stessa finestra avrete modo di consultare una guida composta da chiari video esplicativi, raggiungibili tramite il pulsante **Wannaplay**.

Manuale e guida

Nel DVD demo di questo mese, oltre al client di *WorldShift*, trovate un'ottima guida alla campagna single player, che illustra gli obiettivi di tutte e 18 le missioni, fornendovi consigli utili per superare gli ostacoli che vi si pareranno di fronte; non manca, inoltre, il manuale del gioco, una lettura consigliata a tutti i novelli strateghi. Per consultarli, inserite il DVD demo nel lettore, raggiungete la sezione dedicata ai Mod, selezionate **WorldShift** dall'interfaccia e, in alto a destra, cliccate su **Esplora**; si aprirà così una finestra contenente le cartelle **Manuale** e **Guida ai livelli**. Entrambi i documenti sono in PDF e in italiano. Per consultarli, potete usare il programma Acrobat Reader presente nella sezione **Utility** del DVD demo.

In italiano

WorldShift è completamente tradotto e doppiato nella nostra lingua. Dato che buona parte del gioco si svolge in compagnia di altri utenti, spesso provenienti da diversi paesi, i termini chiave come quelli delle abilità o degli oggetti riportano sia la traduzione italiana, sia il nome originale. È la miglior soluzione per venire incontro a chi non conosce la lingua d'Albione, senza creare problemi ai giocatori più smaliziati che vogliono comunicare velocemente.

QUESTO mese, i lettori di GMC hanno l'opportunità di giocare gratis dal 20 settembre al 30 ottobre a *WorldShift*, l'RTS online di FX Interactive.

Si tratta della versione completa del gioco e per lanciarvi negli scontri proposti da questo strategico in tempo reale online non dovrete fare altro che richiedere il codice di attivazione seguendo la semplice procedura spiegata in queste pagine, nel paragrafo **Come richiedere il codice per giocare online**. Ricordiamo che il client di *WorldShift* è contenuto nella sezione Mod del DVD demo allegato all'edizione DVD di GMC.

Per giocare a *WorldShift* è fondamentale una connessione Internet, in quanto è richiesta la creazione di un profilo (operazione descritta in dettaglio nel paragrafo **Come creare un account GameSpy**) che userete per collegarvi alla lobby, ovvero una sala d'attesa in cui sarete liberi di selezionare le partite online o la campagna single player.

Lo strategico sviluppato da Black Sea si allontana dai canoni del genere, prendendo in prestito diverse meccaniche tipiche dei MMORPG. Il particolare più rilevante è la quasi totale assenza della gestione delle strutture: controllerete un numero limitato di unità, dotate di svariate abilità e peculiarità. La varietà di gioco è garantita dalla presenza di tre razze: Umani, Mutanti e Alien, che offrono truppe diverse tra cui scegliere per formare il proprio team.

La campagna single player di *WorldShift* conta 18 missioni, grazie a cui sbloccherete mappe cooperative da esplorare online insieme ad altri due giocatori. Ognuna di queste zone è popolata da diversi boss (nemici molto coriacei), che richiederanno l'uso di tattiche sempre diverse per essere sconfitti. La vittoria sarà ricompensata con oggetti utili a potenziare il vostro squadrone, che progredirà e migliorerà con il passare del tempo e delle partite completate con successo.

Per gli spiriti più competitivi, non manca una sezione dedicata ai duelli contro avversari in carne e ossa (fino a un massimo di tre per squadra, sei in totale) – decisamente più pericolosi e impegnativi. In questa modalità è anche presente una piccola gestione delle strutture dedicate alla raccolta di Xenolite, una risorsa necessaria per reclutare nuove unità.Non vi resta che inserire il DVD demo nel lettore, seguire le istruzioni che si trovano in queste pagine, e prepararvi a formare il vostro personale team d'assalto. GIOCHI COMPUTER


Nella modalità Duello, dovrete gestire le strutture per estrarre Xenolite.


È possibile gestire tutto con il mouse, o sfruttare le più veloci scorciatoie da tastiera.

Come creare un account Gamespy

Per giocare a *WorldShift* è necessario creare un profilo GameSpy: niente paura, la procedura guidata si svolge interamente nei menu di gioco, ed è piuttosto semplice – è fondamentale, in ogni caso, che siate sempre connessi a Internet. Dopo aver introdotto il codice ottenuto come spiegato nella sezione **Come richiedere il codice per giocare online** (valido dal 20 settembre al 30 ottobre), vi troverete di fronte a una finestra in cui cliccherete **Nuovo Giocatore**. Successivamente, selezionate **Nuovo account GameSpy**, inserite i dati richiesti (il vostro indirizzo e-mail, una password e un nome di vostra scelta) e premete **Accetta**. Per giocare, sarà necessario inserire il nome e la password da voi creati.

Installazione e disinstallazione di WorldShift



La procedura d'installazione di *WorldShift* è molto semplice. È necessario che siate connessi a Internet, dato che dovrete effettuare un piccolo aggiornamento che vi illustreremo qualche riga più sotto. Prima di tutto, inserite il DVD demo allegato a questo numero di Giochi per il mio Computer nel vostro lettore. Si aprirà l'interfaccia con tutti i contenuti. Raggiungete la sezione **Mod**, selezionate **WorldShift** e cliccate su **Esplora**, in alto a destra. Nella finestra che si aprirà, esplorate la cartella **Client Worldshift**. Al suo interno troverete i file necessari all'installazione. Fate doppio clic su **Installa.exe** per cominciare la procedura. Comparirà una piccola finestra che vi chiederà di effettuare degli aggiornamenti; cliccate su **OK** per continuare. Una volta completato il breve download, premete nuovamente **OK**. Potrete ora scegliere tra installazione automatica e manuale: selezionate la prima se il percorso in cui il gioco verrà installato è indifferente, o la seconda nel caso desideriate indicare hard disk e cartella di destinazione. Una volta completata l'installazione, premete su **Continua**, in basso a destra.
Per disinstallare *WorldShift*, è sufficiente seguire il percorso **Start > Programmi > WorldShift > 3. Disinstallazione di WorldShift**. Nella finestra appena aperta, scegliete se conservare i file di configurazione del gioco, e cliccate su **Accetta**.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *WorldShift* è composto da un processore a 2 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB e 1,65 GB di spazio libero su hard disk. La connessione a Internet è un requisito fondamentale, in quanto il gioco richiede la creazione di un profilo con nome e password necessari per accedere.

Come richiedere il codice per giocare online

Al primo avvio di *WorldShift*, dovrete inserire un codice, senza il quale sarà impossibile giocare.
Di seguito, trovate le semplici istruzioni per riceverne uno: potrete così creare il vostro profilo e lanciarvi in una delle numerose modalità di gioco. Il codice vi offrirà la possibilità di provare *WorldShift* dal 20 settembre fino al 30 ottobre.

Ottenere il codice personale per giocare a *WorldShift* è molto semplice:

- Potete inviare una e-mail all'indirizzo **aiuto@fxinteractive.com** scrivendo nell'oggetto **Codice WS**

- Oppure, potete inviare un SMS al **48270** con il testo **FX WS** e lo riceverete immediatamente sul vostro telefono cellulare.

Nota: *Costo del messaggio: 1 Euro IVA inclusa. Offerta limitata fino al 30 ottobre 2008. Il sistema invierà un solo codice per ogni numero di cellulare.*
TIM: Il costo di ogni SMS inviato da clienti TIM al 48270 è sempre di 12,40 centesimi di euro Iva Incl.
WIND: Il costo di ogni SMS inviato da clienti WIND al 48270 è sempre di 12,40 centesimi di euro Iva Incl. Per usufruire dei servizi di telefonia mobile WIND è necessario un cellulare Dual Band.
VODAFONE: Il costo di ogni SMS di richiesta inviato dall'Italia al 48270 è sempre quello previsto dal proprio piano tariffario.
Questo servizio è offerto e curato da FX Interactive e non dipende in alcun modo da Sprea Editori S.p.A.

Consigli generali

Comunicazione: nelle partite cooperative, la comunicazione con gli altri giocatori è fondamentale. I boss richiedono molta attenzione, e l'utilizzo di tattiche precise da pianificare prima dell'attacco. Chiedete sempre in chat se qualcuno ha già affrontato il nemico che avete di fronte, così da non farvi cogliere impreparati.
Rinforzi: se le cose si mettono male e state perdendo più unità del previsto, non esitate a utilizzare l'abilità per riportare in vita tutte le truppe; non sprecatela, però, o dovrete attendere diverso tempo prima di poterne usufruire nuovamente.
Abilità: usate sempre le abilità delle vostre unità. Spesso, la situazione sarà piuttosto caotica, ma dovrete cercare di mantenere il controllo, usando le cure quando necessario, così come le abilità di danno e quelle per gestire gli attacchi del nemico.
Creare un gruppo: come in tutti gli RTS, anche in *WorldShift* è possibile creare dei gruppi richiamabili rapidamente. Selezionate con il mouse le unità interessate, e premete **CTRL + un tasto numerico** (**2**, per esempio).
Da questo momento, vi basterà premere **2** per controllare solo le truppe precedentemente scelte.
Fuoco amico: le unità che utilizzano attacchi ad area, come gli Hellfire umani, sono in grado di provocare ingenti danni alle truppe nemiche, così come a quelle alleate che si trovano nel loro raggio d'azione. Usate questo tipo di abilità con cautela!





Nelle missioni cooperative, dovrete collaborare con i vostri compagni per eliminare il boss di turno.

Le razze

Umani, Mutanti e Alien, contano nelle loro file unità diverse, dotate di particolari abilità e punti di forza. In una squadra per le modalità multiplayer, è possibile scegliere due ufficiali e un numero di truppe limitato, regolato da stelle visibili nella finestra di formazione. Di seguito troverete una panoramica che riassume alcune peculiarità appartenenti a ciascuna delle tre razze:

Umani: l'unità più importante degli umani è il Lord Commander, attorno al quale ruota l'intera squadra. Grazie all'abilità Confusione, egli è in grado di deviare l'attenzione dei nemici su di sé, esattamente come i guerrieri che si vedono nei tanti MMORPG in circolazione. È capace di sostenere un'ingente mole di danni, specialmente se supportato da un Surgeon, ufficiale dedito alle cure degli alleati. Sono di grande aiuto anche i Trooper, che utilizzati insieme a un Judge possono evolvere in Elite Trooper, come gli Hellfire, specializzati negli attacchi ad area, o i Ripper, unità in grado di stordire il nemico.

Mutanti: a capo di una squadra di mutanti c'è l'High Priest, un curatore molto efficace (dotato anche di potenzialità offensive) grazie ad abilità come Cura Sacra o Aura Sacra. Quest'ultima è passiva, ovvero non richiede l'attivazione da parte del giocatore (tutte le unità ne hanno almeno una). Anche lo Shaman, un ufficiale, è in grado di supportare gli alleati grazie alle sue capacità curative, mentre il Guardian vanta un'abilità che incrementa l'armatura dei compagni, oltre alla peculiare possibilità di creare copie di se stesso. Non manca un ufficiale dotato di grandi capacità offensive, il Sorcerer, e un'unità particolare come lo Stone Ghost, in grado di curare le creature provenienti dalla sua stessa dimensione, l'Inframondo. L'Howling Horror è una di queste.

Alien: l'Alien Master è l'unità a capo di questa razza, dotato di abilità come Assorbimento, che ruba vita alle unità nemiche. Nelle file degli Alien ci sono ufficiali come l'Harvester, in grado di curarsi, gli Arbiter, specializzati nel combattimento a distanza e nell'infondere terrore nei nemici, facendoli letteralmente fuggire, e i Manipulator, ottimi per supportare gli alleati grazie alla loro abilità curativa. Fra le unità più curiose c'è l'Overseer, capace di mutare in forme diverse, e uno specialista del combattimento ravvicinato come il Trisat.

Non abbiamo elencato tutte le unità: lasciamo a voi il piacere di scoprire le combinazioni più adatte al vostro stile di gioco!


Durante la campagna single player, incontrerete ostacoli di tutti i generi.

I controlli

Controllare il vostro manipolo di uomini in modo rapido ed efficace richiederà un po' di pratica. Il solo utilizzo del mouse è teoricamente sufficiente, ma avrete bisogno della tastiera per assegnare ordini alle unità senza perdere secondi preziosi. Per quanto riguarda la telecamera, tenendo premuto il tasto centrale del mouse è possibile ruotare la visuale, mentre **Alt** (che da solo mostra le barre di salute delle unità) in combinazione con la rotella cambierà l'angolazione. Le abilità sono attivabili selezionandole con il tasto sinistro del mouse, o molto più rapidamente grazie a scorciatoie da tastiera, che potrete leggere semplicemente portando il puntatore sopra di esse.

Una ricca sala d'attesa



WorldShift vanta una lobby ordinata e leggibile, che permette di accedere a tutte le modalità di gioco. Una volta effettuato l'accesso tramite password, l'interfaccia che vi si presenterà di fronte è composta dalle seguenti opzioni:

1) Campagna: è la porzione di gioco single player, strutturata su 18 missioni da completare in successione. Per leggere un'utile guida a questa modalità, date un'occhiata al paragrafo **Manuale e Guida** presente in queste pagine.

2) Cooperativo: in questa sezione potrete scegliere le mappe cooperative, sbloccabili completando le missioni della campagna e giocabili online con altre due persone. Al loro interno si trovano numerosi boss da sconfiggere, che vi ricompenseranno con nuovi oggetti in grado di potenziare le unità in vostro possesso.

3) Duello: è la modalità competitiva di *WorldShift*, e offre la possibilità di giocare in due squadre composte da un massimo di tre giocatori ciascuna. Durante queste partite, è necessario costruire delle strutture per estrarre Xenolite, che possono fungere anche da postazioni difensive.

4) Allenamento: strutturato come i duelli, l'allenamento permette ai giocatori di battagliare senza premi o penalità, anche contro avversari controllati dall'Intelligenza Artificiale.

5) Razze: cliccando sul pulsante, avrete accesso alla fondamentale gestione della vostra squadra. In questa finestra sarete in grado di potenziarla con gli oggetti acquisiti durante le avventure, in una delle 8 caselle Abilità: così facendo, migliorerete le statistiche delle unità della vostra razza, il capo e gli ufficiali. Sulla destra, invece, troverete le Specialità, utili a personalizzare la propria squadra grazie a bonus particolari. Per attivarle, è necessario possedere Xenoshard, che si ottengono riciclando un oggetto (trascinandolo nel vortice) o dai congegni che troverete durante le missioni. Le specialità selezionabili sono limitate: ogni volta che ne sbloccherete una, guadagnerete una stella. Queste servono a potenziare proprio le specialità.

6) Chat: la chat permette di comunicare con gli altri giocatori di *WorldShift*. Grazie alla lista sulla destra, avrete sempre sott'occhio il numero totale di utenti connessi, e potrete contattarli in qualsiasi momento, aggiungerli alla lista amici o invitarli in una partita.

7) Statistiche: in questa sezione, avrete modo di consultare la classifica dei giocatori, confrontando le loro statistiche con le vostre.

8) Opzioni: tutte le opzioni grafiche e audio, per impostare il livello di dettaglio, la risoluzione e altro ancora. Alla voce **Configurazione del giocatore** è possibile creare un piccolo logo che contraddistinguerà il vostro profilo in *WorldShift*. Le combinazioni sono numerose, e le scelte vanno dalla selezione del colore di sfondo, passando per la cornice, fino alla lista dei simboli disponibili.

esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.



A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

GdR/Azione

SPACE SIEGE

Una nuova torma di alieni dallo spazio profondo.

ANCORA una volta, l'umanità è minacciata da una devastante invasione aliena.

La terribile razza Kerak ha attaccato la Terra costringendo i suoi abitanti a cercare rifugio nello spazio, a bordo di possenti astronavi.

Vi troverete a bordo della Armstrong, l'ultima speranza per la conservazione della razza umana: subito dopo il decollo, anche lo scafo della gigantesca nave-colonia viene attaccato dagli alieni, che riescono a intrufolarsi all'interno per eliminare gli ultimi umani rimasti nell'universo.

Il gioco avrà inizio proprio nel bel mezzo di questo attacco, quando, nei panni di Seth Walker, avrete fra le mani il destino della nostra specie. Per sopravvivere alla furia aliena, Seth dovrà sbloccare delle nuove abilità e decidere se potenziare il proprio corpo mantenendo un alto livello di umanità o installando degli elementi cibernetici. Ricordate, però, che una volta acquistato un potenziamento robotico, questo non potrà più essere disinstallato.



Space Siege è un GdR con elementi da gioco d'azione, che vi vedrà impegnati in cruenti combattimenti da gestire selezionando l'avversario con il mouse e attaccandolo con le armi a vostra disposizione. La versione dimostrativa proposta permette di provare una porzione della modalità single player.

All'interno della cartella di installazione **C:\ Program Files\Sega\Gas Powered Games\Space Siege Demo**, troverete anche il manuale in inglese di *Space Siege* in formato PDF, che vi fornirà un elenco dettagliato del sistema di comando del gioco.

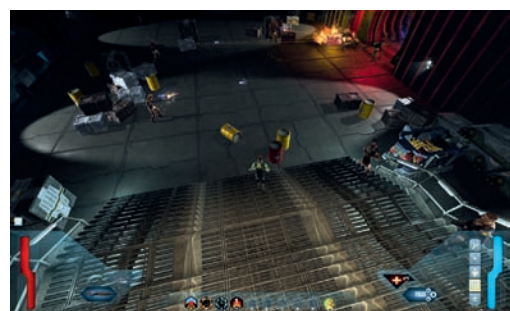
COMANDI PRINCIPALI
La lotta disperata per la sopravvivenza della razza umana è affidata alla velocità del vostro mouse.

Casa: Sega
Requisiti: CPU 2.6 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista





Un gioco che farà la gioia degli appassionati di cibernetica.



NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Space Siege Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI FRONTLINES FUEL OF WAR E MOLTI ALTRI!

GdR/Azione

LEGEND: HAND OF GOD

Gli appassionati di GdR d'azione si preparino a fronteggiare l'ennesima invasione demoniaca!

IL nuovo gioco di ruolo/azione sviluppato dai tedeschi Master Creating si propone in una versione dimostrativa di dimensioni massicce.

Il demo di *Legend : Hand of God,* infatti, quasi 2 GB dello spazio disponibile sul DVD allegato. A causa di tali dimensioni, suggeriamo di non avviare la procedura di installazione cliccando **Esegui** dall'interfaccia del DVD, bensì di copiare prima il file di setup sull'hard disk. La cartella di installazione del gioco richiederà altri 4 GB, per cui sceglierete con attenzione la destinazione dei file, assicurandovi di possedere lo spazio necessario sul vostro PC.

Il demo vi richiederà di installare i driver di AGEIA: accettate e continuate la procedura. È possibile, però, che anche dopo aver effettuato la corretta installazione dei driver, all'avvio del gioco appaia il seguente messaggio di errore **Cannot init PhysX – please install AGEIA PhysX System Software!**.

In tal caso, la soluzione per ovviare al problema consiste nell'accedere al registro di sistema per effettuare delle modifiche. Dal menu **Start** cliccate su **Esegui** e digitate **regedit.** Entrate nella cartella **HKEY_LOCAL MACHINE\SOFTWARE** e cancellate la cartella **AGEIA Technologies**. **Attenzione: prima di fare questa operazione, ricordatevi di creare un punto di ripristino del sistema.**
Scaricate i driver PyhisX dal sito NVIDIA (**www.nvidia.it**) e installateli sul vostro PC: in questo modo, il demo di *Legend: Hand of God* si avvierà senza problemi.

COMANDI PRINCIPALI
Controllerete il vostro eroe utilizzando il mouse.

Casa: dtp Entertainment
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Legend Demo\Uninstall Legend Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.


Assicuratevi di possedere una scheda video di fascia medio-alta, o non potrete godere degli effetti grafici del gioco.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Tanta varietà per quanto riguarda i giochi shareware proposti questo mese: si va dal classico puzzle game colorato e intuitivo, fino all'immortale Mah Jong, riproposto in una edizione ricca di varianti. Spazio anche ai fan degli sparatutto vecchio stile, ai patiti della forma fisica e a chi possiede pollice verde e un pizzico di fiuto per gli affari. Buon divertimento!



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



La sezione dedicata a Mod e add on ripropone anche questo mese il software dedicato al poker online (per poter giocare è indispensabile aver compiuto il diciottesimo anno di età), cui si aggiunge un eccezionale client per giocare gratuitamente a *WorldShift* (dal 20 settembre al 30 ottobre). Immancabile, il materiale aggiuntivo (Mod, patch e manuale in italiano) per il gioco completo allegato a questo numero di GMC, ovvero *Medal of Honor: Pacific Assault*.



Questo mese, la sezione dedicata ai video propone un filmato dell'attesissimo, nuovo capitolo della simulazione calcistica per eccellenza: *Pro Evolution Soccer 2009*!



Strategia

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS XI

Uno strategico per gli appassionati di storia orientale.

XI edizione di *Romance of the Three Kingdom*, lo strategico di Koei basato sul romanzo che racconta del collasso della Cina alla fine della dinastia Han.

Il demo contiene alcuni capitoli del tutorial completo, nello specifico quelli che riguardano duelli, dibattiti e le regole di base per la gestione di un territorio. Nel primo caso, vedrete come protagonisti di uno scontro a cavallo Sun Ce e la graziosa Sun Shang Wang; nel secondo, Lu Su vi insegnerà come portare avanti un dibattito e sconfiggere l'avversario usando una delle tre argomentazioni disponibili (fatti, tempo e logica), secondo delle regole che ricordano il gioco forbice carta e sasso. Infine, il terzo e ultimo tutorial spiegherà, tramite la classica visuale dall'alto, come costruire gli edifici necessari alla prosperità del paese e come gestirli al meglio.



COMANDI PRINCIPALI
Per stabilire le sorti della Cina basta armarsi di mouse.

Dalla schermata di avvio del gioco avrete modo di impostare il dettaglio grafico e la risoluzione, e di decidere se visualizzare *Romance of the Three Kingdoms XI* in modalità schermo intero o finestra.

Casa: Koei
Requisiti: CPU 1 GHz, 256MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Koei\RTK XI Demo\Uninstall RTK XI Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, selezionando l'opzione **Remove**.



■ Il gioco sfoggia una grafica evocativa e squisitamente dettagliata.

FPS

CODE OF HONOR 2 CONSPIRACY ISLAND

Il secondo capitolo di Code of Honor sbarca su un'isola.

DEMO in lingua inglese per il seguito dello sparatutto *Code of Honor*, in cui sarete chiamati a vestire i panni di un membro della Legione Straniera per salvare la regione del Guiana da un gruppo di terroristi impossessatisi di un reattore nucleare.

Questa versione dimostrativa di *Code of Honor 2 – Conspiracy Island* permette di provare solo la campagna in singolo (il gioco completo contiene anche la modalità multiplayer) scegliendo fra tre livelli di difficoltà, determinati dall'accuratezza dei colpi del nemico e dal danno arrecato.

COMANDI PRINCIPALI
WASD – Movimento
CTRL – Accovacciati
PULSANTE SIN MOUSE – Spara
MOUSE – Visuale

La missione proposta è The Landing, e vedrà il Terzo Reggimento Fanteria impegnato a disattivare il reattore nucleare, prima che il gruppo di terroristi guidato da Hernando Mendoza riesca a farlo saltare in aria.



Il gioco completo prevede nove diverse missioni che consentiranno al giocatore di visitare prigioni, stabilimenti di ricerca e un intricato labirinto di caverne (quest'ultima ambientazione è presente nel demo), fino ad arrivare all'epilogo dell'avventura attraverso due finali differenti.

Casa: City Interactive
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista



■ Il demo avrà inizio con l'arrivo della vostra squadra su una spiaggia deserta.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\City Interactive\Code of Honor 2 DEMO\Uninstall Code of Honor 2 DEMO** e seguite la breve procedura automatica per completare la disinstallazione. Cancellate manualmente le eventuali cartelle di installazione rimaste.

Manageriale

PRO CYCLING MANAGER

Chi non ha voluto la bicicletta, pedali con mouse e tastiera.

SE fossimo degli appassionati di calcio, ma avessimo una decisa avversione verso la fatica fisica, potremmo starcene comodamente seduti in poltrona mentre giochiamo al nuovo *PES* (di cui troverete un filmato all'interno della sezione Video del DVD).



Come nel ciclismo reale, l'apporto dei compagni di squadra è molto importante.

Agli appassionati di ciclismo, invece, ha pensato Cyanide, sfornando una nuova versione di *Pro Cycling Manager*. Il demo vede il giocatore al comando del team Euskatel, in corsa per la vittoria della sedicesima tappa del Tour de France 2008: Cuneo – Jausiers. La versione dimostrativa proposta permette anche, per la prima volta, di affrontare un percorso su pista in modalità principiante: la partenza della gara vede i giocatori già lanciati a una certa velocità, a tre giri dalla fine.

COMANDI PRINCIPALI
Freccia dx/sin– Spostamento
Freccia su – Accelerare
Freccia giù – Rallentare
Spazio – Sprint

Casa: Focus Home Entertainment
Requisiti: CPU 1.1 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Cyanide\[Demo] Pro Cycling Manager – Season 2008\Uninstall [Demo] Pro Cycling Manager – Season 2008** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Combattimenti navali

IRONCLADS – AMERICAN CIVIL WAR

La guerra di secessione americana vista dal mare.

LE ironclad sono delle potenti navi corazzate utilizzate delle marine militari dalla metà del XIX secolo fino alla fine della Seconda Guerra Mondiale.

Fra le più famose corazzate protagoniste della storia militare del diciannovesimo secolo, figurano la USS Monitor e la CSS Virginia, che si sono affrontate nella battaglia di Hampton Roads. Il demo di *Ironclad – American Civil War* mette in campo (o per meglio dire, in mare) lo scontro fra USS Monitor e CSS Virginia: il giocatore potrà decidere la corazzata preferita fra le due e affidare l'altra al computer (l'avversario). All'interno della cartella di installazione del gioco troverete anche un utile manuale in formato PDF (in lingua inglese), che vi esporrà i comandi basilari di questo wargame navale.



La storico scontro fra queste due corazzate è il primo esempio di questo genere di combattimento navale.

COMANDI PRINCIPALI
Il mouse sarà il vostro migliore alleato.

Casa: Totem Games
Requisiti: CPU 1.1 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Ironclads – American Civil War Demo**, e cliccate sul pulsante Rimuovi per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

Driver

AMD/ATI Catalyst 8.7
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.91
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Irfanview V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 Sr-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Informazione a cura di GIOCO DIGITALE

IL POKER SPORTIVO

VIETATO AI MINORI DI 18 ANNI

Dimenticatevi le bische fumose e i bari da film western: il poker sta cambiando faccia. In tutto il mondo si è affermato il poker sportivo, ovvero giocato in forma di torneo.

Questa formula prevede che tutti i partecipanti paghino la stessa quota d'iscrizione e ricevano una quantità di chips (gettoni) uguale per tutti.

Le chips hanno un valore esclusivamente nominale che non corrisponde a denaro reale. Il montepremi finale è costituito dalla somma delle quote d'iscrizione, dalla quale viene detratta una piccola percentuale destinata al gestore della poker room. Chi esaurisce le proprie chips viene eliminato, mentre il montepremi viene diviso sulla base della classifica finale fra un numero di giocatori stabilito all'inizio del torneo.

Tale meccanismo permette di limitare le puntate al valore della quota d'iscrizione (prevista dalla legge fra 0,5 e 100 euro), evitando così ai meno esperti di rovinarsi.

Non solo: questo tipo di poker è una vera sfida atletica, un gioco di abilità e non d'azzardo, pertanto è consentito dalle normative italiane.

Il poker sportivo ha trovato un terreno di gioco ideale sul Web: una poker room online consente infatti a giocatori fisicamente distanti fra loro di confrontarsi, di comunicare attraverso le chat, di giocare in modo facile e sicuro grazie a una piattaforma tecnologica che garantisce il rispetto delle regole, della legalità e la gestione dei pagamenti.

Quanto detto è valido solo se il gestore del sito è concessionario autorizzato da AAMS (l'autorità pubblica che amministra i giochi). Purtroppo sulla rete si trovano alcuni siti non autorizzati che offrono forme di poker non legali e potenzialmente rischiose. AAMS sta lavorando per certificare gli operatori autorizzati a condurre poker room in Italia.

In pole position c'è **www.giocodigitale.it**, giovane sito di giochi e scommesse che si sta affermando come una delle realtà più dinamiche e sicure del mercato.

Su Gioco Digitale è già disponibile il client (facile da scaricare, installare e utilizzare) per partecipare a tornei gratuiti, che permettono ai giocatori di allenarsi in vista della partenza della versione a pagamento. Per rendere questi tornei gratuiti più accattivanti, Gioco Digitale ha pensato di organizzare concorsi che gratificheranno i giocatori più abili con premi di grande prestigio (è stato da poco assegnato un viaggio a Las Vegas!).

Le prospettive per il futuro sono ancora più divertenti: la normativa sui cosiddetti "skill games" (ovvero quei giochi il cui esito si basa sul confronto di abilità tra i giocatori) entrata in vigore consente il futuro ampliamento dell'offerta di giochi. Troveremo presto giochi per tutti i gusti dal backgammon, al sudoku, ai giochi di carte della tradizione italiana.



Mod e Add On

CLIENT PER WORLDSHIFT

Il client per giocare gratuitamente all'RTS online *WorldShift* per un periodo di tempo che va dal 20 settembre al 30 ottobre. Per maggiori informazioni, consultate l'apposita guida presente a pagina 126 di questo numero di GMC. All'interno del DVD demo, troverete anche il manuale in italiano in formato PDF e una guida ai livelli del gioco.



WORLDSHIFT

MATERIALE AGGIUNTIVO PER MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Tutto quello che serve per giocare al meglio a *Medal of Honor: Pacific Assault*, allegato a questo numero di GMC.

All'interno della cartella troverete il manuale in italiano in formato PDF, due patch di aggiornamento e alcuni Mod, ampiamente descritti nella guida al gioco allegato, a pagina 136.





MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Patch

RACE DRIVER: GRID V1.2

Nuovo aggiornamento ufficiale per le edizioni confezionate del gioco di corse di Codemasters. La patch corregge alcuni bug, apporta delle modifiche al multiplayer e aggiunge il supporto TrackIR.

MASS EFFECT V1.01A

Nuova patch per l'ottimo GdR d'azione di BioWare, che aggiorna il gioco risolvendo bug minori, problemi di crash e aggiungendo il supporto per dei contenuti scaricabili aggiuntivi.



TRACKMANIA NATIONS FOREVER



L'INCREDIBILE HULK

L'INCREDIBILE HULK V1.1

La patch ufficiale per il gioco d'azione ispirato all'omonimo film aggiunge il supporto per Windows 2000 e corregge dei problemi relativi all'interfaccia, più altri bug di minore entità.

TRACKMANIA NATIONS FOREVER V2.11.16

Patch d'aggiornamento cumulativa (non necessita, quindi, degli aggiornamenti precedenti), che si occupa di avviare ad alcuni problemi riscontrati nella visualizzazione dei punteggi.



MASS EFFECT



RACE DRIVER: GRID

Shareware

MAH JONG QUEST III



Ormai un vero e proprio classico dei giochi shareware, *Mah Jong Quest III* propone una versione virtuale del celebre gioco orientale. Dal menu principale, avrete accesso a quattro modalità differenti: Kwazi's Quest, Freeplay, Tournament e Variations. Le regole fondamentali del gioco sono molto semplici, poiché basta accoppiare tasselli uguali a patto che si trovino nello strato superiore del mucchio.

FITNESS FRENZY



È ancora un po' presto per iniziare a prepararsi alla prova costume dell'estate 2009, ma un po' di allenamento fisico (virtuale) non fa mai male. In questo caso, però, toccherà ai vostri clienti sudare, mentre voi indicherete loro gli attrezzi giusti per raggiungere la forma fisica desiderata. Con *Fitness Frenzy* imparerete a gestire una palestra e a conoscere tutti i segreti del fitness.

STARSCAPE



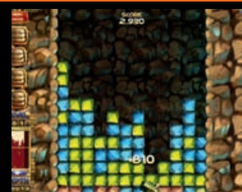
Uno sparatutto vecchio stile, che offre tre diverse modalità di gioco: Newgame, Instant action e Survival. Sarete al comando di una piccola astronave che deve sfuggire al fuoco nemico nello spazio profondo: una formula di gioco collaudata, ma riproposta alla grande da questo divertente titolo. La versione shareware di *Starscape* mette a disposizione sessanta minuti di gioco.

VIRTUAL FARM



Il signor MacDonald possiede una fattoria e sarà compito vostro aiutarlo a portarla avanti preparando il terreno per la semina, irrigando e raccogliendo i frutti della terra. Una volta messo da parte un discreto raccolto, vi toccherà anche piazzarlo sul mercato: per farlo, potrete persino accettare dei contratti con cui vi impegnerete a coltivare una quantità prestabilita di prodotti.

GOLD RUSH – TREASURE HUNT



Dulcis in fundo, l'immancabile puzzle game che vi porterà nelle profondità di una miniera. Dal basso verso l'alto salirà pian piano un muro di minerali sotto forma di cubi colorati: per farli sparire, basterà cliccare sui gruppi formati da tre o più elementi, o toccare i picconi che faranno esplodere i cubi del colore corrispondente.

Video

Pro Evolution Soccer 2009



In guerra, si vince o si perde, si vive o si muore – e la differenza sta in una ciglia. (Douglas MacArthur)

guida al GIOCO COMPLETO

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Come giocare

Per giocare a *Medal of Honor: Pacific Assault* occorre installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di Medal of Honor**. Una volta fatto, non resta che avviare il gioco seguendo il percorso **Start > Programmi > EA Games > Medal of Honor Pacific Assault > Medal of Honor Pacific Assault**.

Manuale e tutorial

Nel DVD demo di GMC, all'interno della cartella **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Medal of Honor: Pacific Assault\Manuale** troverete il manuale di *Medal of Honor: Pacific Assault*. Si tratta di un file PDF di una trentina di pagine, tutte in italiano, che potrà essere letto con Adobe Acrobat Reader (nel caso sul vostro computer non fosse installato tale programma, potete trovarlo nel DVD demo, nella sezione **Utility**). Per quanto riguarda il tutorial, invece, esiste una vera e propria sezione a esso dedicata, che vi permetterà di prendere confidenza con le meccaniche di combattimento.
Per affrontarla, basterà avviare il gioco e completare la prima missione.
Attenzione: è previsto che veniate feriti quando sbarcherete sulla spiaggia.

In italiano

Medal of Honor: Pacific Assault è tradotto nella nostra lingua, manuale e testi a schermo compresi. I dialoghi sono in inglese, ma sottotitolati in italiano.

NON ci sono dubbi che *Medal of Honor* rappresenti una delle serie di FPS più amate di sempre. Accanto a un sistema di controllo impeccabile, la struttura narrativa, la trama avvincente e la notevole immedesimazione nei combattimenti hanno fatto sì che questa saga diventasse un caposaldo tra gli appassionati.

In *Pacific Assault* vestirete i panni di Thomas Conlin, un marine americano che si troverà coinvolto in uno dei teatri più violenti e sanguinosi della Seconda Guerra Mondiale. Stiamo parlando, naturalmente, della controffensiva alleata nell'area del Pacifico, che portò, col tempo, alla disfatta dell'Impero del Sol Levante e alla fine delle ostilità.

La struttura di gioco è di stampo abbastanza classico: per procedere nella trama, bisognerà portare a termine una lunga serie di missioni (in tutto circa 25), di difficoltà crescente. Per uscire vivi dalle battaglie potrete contare non solo sull'aiuto dei vostri commilitoni, ma anche su un valido armamento, fatto di fucili, mitra e mitragliatrici trovate nelle postazioni avversarie. Uno degli elementi più interessanti, però, è rappresentato dal sistema di danni. Quando la vostra energia vitale scenderà a zero, non morirete immediatamente, come nella maggior parte degli FPS in circolazione, bensì entrerete in una fase simil-comatosa in cui perderete gradualmente il contatto con la realtà. In questi casi, solo l'intervento del medico militare potrà salvarvi da un prematura dipartita.

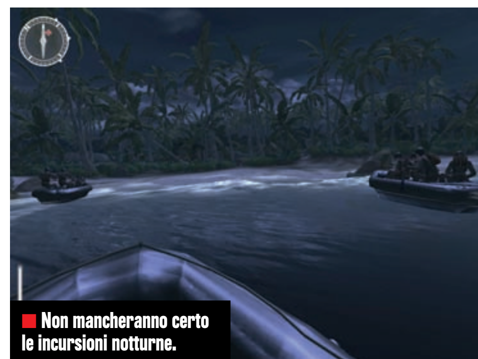
A rendere il tutto ancora più interessante ci pensa l'ottima modalità di gioco online che consente di sfidare altri combattenti in carne e ossa in divertenti sfide multiplayer.





Capiterà spesso di dover prendere il controllo di cannoni e mitragliatrici fisse.





Non mancheranno certo le incursioni notturne.

Installazione e disinstallazione di Medal Of Honor: Pacific Assault

Per installare *Medal of Honor: Pacific Assault,* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco, aprite la cartella **Setup** e fate doppio clic sul file **setup.exe**. Per prima cosa, scegliete la lingua di installazione e cliccate su **Avanti** per due volte. A questo punto, inserite il codice d'installazione che troverete riportato sul retro della custodia del DVD di gioco. Cliccate su **Avanti** e scegliete la cartella in cui installare i file. Quella predefinita è **C:\Programmi\EA GAMES\Medal of Honor Pacific Assault(tm)** (o **C:\Program Files\EA GAMES\Medal of Honor Pacific Assault(tm)** per chi usa Windows Vista), ma potete modificarla selezionando **Sfoglia**. Cliccate su **Avanti** e spuntate la casella per accettare i termini della licenza. Premete ancora una volta su **Avanti** e accettate i termini del contratto di licenza, necessari per l'installazione del supporto PunkBuster. Cliccate su **Avanti** e scegliete se creare un'icona sul desktop. Al termine del processo, dovrete decidere se installare il client GameSpy Arcade (necessario per giocare online) e il programmino Xfire (per incontrarsi con i propri amici nella Rete). Al termine dell'installazione, cliccate su **Fine**.
Per disinstallare *Pacific Assault* dal vostro PC, invece, seguite il percorso **Start > Programmi > EA Games > Medal of Honor Pacific Assault(tm) > Rimuovi Medal of Honor Pacific Assault(tm)**. Scegliete la lingua della disinstallazione e cliccate su **Avanti**, spuntate la casella **Rimuovi** e premete ancora una volta il pulsante **Avanti** per dare il via al processo.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Medal of Honor: Pacific Assault* è costituito da un processore a 1,5 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 64 MB con supporto Transform & Lighting (GeForce3, Radeon 8500 o superiori; GeForce4 MX non supportate), una scheda audio compatibile DirectX 8.1, 4 GB su disco fisso e un lettore DVD-ROM 8x. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 2 GHz, 1 GB di RAM, una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9.0 e una connessione Banda Larga per le partite online. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

La patch

L'aggiornamento di *Pacific Assault* alla versione più recente (la 1.2), è importante per risolvere alcuni piccoli bug. Troverete la patch necessaria all'interno della cartella **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Medal of Honor: Pacific Assault\Patch** presente nel DVD demo allegato a GMC. Fate doppio clic sul file **MOHPA_1_0_to_1_2**, scegliete la lingua di installazione, cliccate **Avanti** per due volte. Infine, selezionate **Installa**. Al termine del processo, fate clic su **Fine**. Nel caso nel gioco qualcosa non funzionasse per il verso giusto, disinstallate questa patch e installate l'altra (chiamata **MOHPA_1_1_to_1_2**) presente sempre nella cartella **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Medal of Honor: Pacific Assault\Patch**. Fate doppio clic su questo secondo eseguibile, spuntate la casella **Rimuovi**, cliccate su **Avanti** e su **Sì**. Al termine, selezionate **Fine**. Una volta completato il processo, fate di nuovo doppio clic sul file **MOHPA_1_1_to_1_2**, scegliete la lingua di installazione, cliccate **Avanti** per due volte. Infine, selezionate **Installa**. Al termine del processo, fate clic su **Fine**.

Consigli generali

Non si corre: anche se il vostro alter ego è un marine, ciò non vuol dire che una pallottola in mezzo agli occhi non possa ucciderlo. Proprio per questa ragione, è molto più saggio avanzare con cautela, magari sfruttando i numerosi ripari forniti dall'ambiente circostante, come alberi e rocce.
Salvate: anche se *Medal of Honor: Pacific Assault* è dotato di un sistema di salvataggio a checkpoint, è sempre una buona politica quella di salvare i propri progressi. Per farlo, basterà premere il pulsante **F5**.
Sfruttate le armi pesanti: spesso, durante la vostra avanzata in territorio giapponese, vi capiterà di imbattervi in postazioni dotate di mitragliatrici. Una volta eliminati gli avversari che le presidiano, però, nulla vi vieta di prenderne possesso in modo da sfruttarne la potenza di fuoco.
Comportatevi da soldati: nel corso delle missioni che affronterete, verrete accompagnati da alcuni validi commilitoni, che potrete comandare grazie a un comodo sistema di ordini. I vostri compagni sono dei buoni soldati, ma non dimenticate che per vincere avranno bisogno del vostro aiuto.


Capiterà anche di dover far saltare in aria delle infrastrutture nemiche.

Il codice di installazione

Durante le prime fasi di installazione, vi verrà richiesto d'inserire un codice, senza il quale il processo non potrà continuare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui il codice di installazione fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. Nell'attesa, potrete comunque giocare utilizzando il codice provvisorio riportato di seguito.

6JHH-KBBF-PC6P-9FPB-UMPM

ATTENZIONE: Il codice provvisorio riportato qui sopra non può essere utilizzato per giocare online, serve solo per permettervi di divertirvi con *Medal of Honor: Pacific Assault* fino a quando non ne riceverete uno in sostituzione dalla redazione.




Premendo Alt sinistro si potrà mirare ai nemici con maggiore precisione.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Medal of Honor: Pacific Assault* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Le armi

Anche se in battaglia potrete portare con voi solo due tipi di armi (solitamente, un fucile e una pistola), avrete a disposizione anche altri letali strumenti di morte, come per esempio bombe a mano e cariche esplosive, e vi sarà consentito di raccogliere da terra i "ferri del mestiere" lasciati cadere dai nemici uccisi. Attenzione, però: ogni arma presenta delle caratteristiche particolari per quanto riguarda precisione di fuoco, velocità di ricarica e volume di fuoco. Proprio per questa ragione, occorre sceglierle oculatamente in base al tipo di scontro che si dovrà affrontare (dalla lunga distanza o a corpo a corpo). Esistono, comunque delle regole generali, valide per tutte le armi da fuoco. Utilizzando il mirino (tasto **Alt sinistro**) si migliorerà la precisione di tiro, al prezzo di una diminuzione nella velocità di movimento. Anche accovacciandosi o sdraiandosi ventre a terra si migliorerà la precisione.

Il sanguinamento

Non stupitevi se verrete feriti durante gli scontri di *Pacific Assault*. L'unico problema è che, nel caso veniate colpiti in modo grave, il vostro alter ego digitale inizierà a perdere sangue ed energia vitale. In questi casi, l'unica cosa da fare sarà cercare di tamponare la ferita (tasto predefinito **B**) e chiamare a gran voce il medico militare premendo **H**. I neofiti non si spaventino, però, l'opzione Sanguinamento non è attiva nei livelli di difficoltà Facile e Medio.

In fin di vita

Mano a mano che le battaglie si faranno più cruente, vi capiterà sempre più spesso di venir ridotti in fin di vita dal fuoco avversario. A differenza che nella maggior parte degli altri FPS, però, in *Medal of Honor: Pacific Assault,* quando avrete esaurito la vostra energia vitale, non morirete immediatamente, bensì entrerete nella modalità "In fin di vita". Si tratta di una situazione molto particolare in cui, quasi assordati dal rumore del vostro cuore, vedrete il mondo di gioco farsi sempre più scuro e indistinto. L'ultima possibilità di salvezza sarà rappresentata dall'arrivo del medico militare, l'unico soldato in grado di rimettervi in sesto. Se il vostro commilitone non farà in tempo, però, il vostro alter ego digitale passerà a miglior vita e bisognerà ricominciare il livello dall'ultimo punto salvato.

Interfaccia d'onore

Ecco dove trovare tutte le informazioni utili in battaglia, nelle partite a *Medal of Honor: Pacific Assault*:



1 Bussola: questo utile strumento consente di capire a colpo d'occhio la posizione dei propri compagni (icona a forma di stellina), del medico militare (icona a forma di croce rossa) e dell'obiettivo corrente.

2 Energia: ogni volta che verrete feriti dal fuoco nemico, la vostra barra della salute diminuirà. Non preoccupatevi, però, in caso veniste colpiti mortalmente, basterà aspettare che i vostri commilitoni vi soccorrano.

3 Indicatore della postura: non è sempre una buona idea quella di camminare spavaldi per il campo di battaglia. Certe volte, sarà più saggio avanzare accucciati o, addirittura, ventre a terra.

4 Munizioni: in questa sezione vengono riportate le informazioni relative al numero di colpi che ancora rimangono nel caricatore e il quantitativo di munizioni rimaste.

5 Ordini: durante gli scontri, potrete comandare i vostri uomini attraverso un semplice sistema di ordini.

I comandi di gioco

Il sistema di controllo di *Medal of Honor: Pacific Assault* è comodo e molto funzionale, visto che a ogni tasto è affidata una funzione specifica. Imparare i comandi di gioco non è solo un esercizio di pazienza. Per sopravvivere in battaglia, infatti, bisogna essere veloci.

Armi

Pulsante sinistro mouse – fuoco
Pulsante destro mouse – fuoco secondario
Alt sinistro – mira
R – ricarica
Rotella mouse – scorri armi

Movimento

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
Q – sporgiti a sinistra
E – sporgiti a destra
Ctrl sinistro – postura verso il basso
Spazio – postura verso l'alto (accovacciato, in piedi, salto)
Z – sdraiarsi immediatamente
C – alzarsi immediatamente
Mouse – visuale

Altri comandi

F – azione
H – chiama medico
B – medica le ferite
F5 – salvataggio rapido
F9 – caricamento rapido
Tab – obiettivi

Combattimento in squadra

Frecci sù – far avanzare la squadra
Freccia giù – ritirarsi
Freccia destra – fuoco di copertura
Freccia sinistra – riunirsi

Comandi in volo

W – accelerare
S – rallentare
A – virare a sinistra
D – virare a destra

Multigiocatore

U – seleziona squadra
Tab – punteggi
T – messaggio rapido
Y – messaggio di squadra rapido
M – mappa

La campagna di Medal Of Honor: Pacific Assault

Con *Medal of Honor: Pacific Assault* avrete modo sia di sfidare altri appassionati in carne e ossa in divertenti battaglie online, sia di affrontare una lunga e impegnativa campagna principale. In questa, vestirete i panni di Tom Conlin, un marine statunitense impegnato in uno dei più cruenti teatri di guerra della Seconda Guerra Mondiale: il Pacifico. L'avventura comincia con la decisiva battaglia di Tarawa, in cui il vostro alter ego digitale verrà ferito gravemente non appena sbarcato. Lo stato di incoscienza in cui si trova Tom rappresenta la scusa per un flashback che vi porterà a rivivere tutte le avventure del protagonista, dall'addestramento nel campo militare, alle incredibili battaglie per la conquista delle isole del Pacifico. Il tutto si articola lungo circa 25 missioni che metteranno a dura prova la vostra prontezza di riflessi e l'abilità con il fucile. Per uscire vivi dalle numerose sfide presentate, potrete contare sul valido aiuto di alcuni commilitoni, soldati preparati ed energici, pronti a dare la vita per salvare un compagno. Dal menu **1 giocatore**, oltre a cominciare una nuova partita o continuare una precedentemente iniziata, è anche possibile visualizzare le statistiche della partita attuale, controllare le medaglie ottenute e accedere a una particolare sezione, chiamata **Momenti eroici**. In essa vengono raccolti tutti quei momenti, nella battaglia, in cui il vostro rendimento ha superato di gran lunga le aspettative, per esempio perché avete portato in salvo un compagno ferito oppure perché siete riusciti a eliminare delle forze d'élite avversarie contando solo sulle vostre forze.





Materiale extra

La comunità di appassionati sorta attorno a *Medal of Honor: Pacific Assault* ha saputo dar vita a numerose mappe aggiuntive, perfette per le partite in multiplayer. Oltre alle mappe, poi, sono reperibili anche numerosi Mod. GMC ha raccolto per voi le migliori produzioni e le ha inserite nel DVD demo allegato alla rivista, nella directory **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Medal of Honor: Pacific Assault\Materiale aggiuntivo**. Di seguito, troverete una sintetica descrizione del materiale presente e le modalità di installazione:

Mappe

Map-pack: si tratta di un'ottima collezione di mappe. Al suo interno troverete ben 19 arene diverse, perfette per confrontarsi contro altri combattenti in carne e ossa, in multiplayer. Si tratta di produzioni ben fatte, che, oltre a essere molto varie, presentano costruzioni e foreste, perfette per rendere gli scontri ancora più avvincenti.
Installazione: scompattate il file **19pamaps** (lo troverte all ' interno del DVD demo, nella cartella **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Medal of Honor: Pacific Assault\Materiale aggiuntivo\Mappe**) direttamente all'interno della cartella principale del gioco (predefinita **C:\Programmi\EA GAMES\Medal of Honor Pacific Assault(tm)\main** o **C:\Program Files\EA GAMES\Medal of Honor Pacific Assault(tm)\main** per chi usa Windows Vista).

MOD

Medal of Honor Pacific Assault Mod Developer's Kit: si tratta di un programma perfetto per creare Mod e mappe aggiuntive, adatto a utenti esperti. In caso di dubbio, è comunque disponibile una guida integrata nel programma (in inglese).
Installazione: per prima cosa, scompattate la cartella **mdk_final_1.1_broadband** e fate doppio clic sul file dotnetfx per installare .Net framework. Spuntate la casella per accettare il contratto di licenza e cliccate su **Install**. Al termine del processo, fate clic su **OK**. A questo punto, cliccate per due volte sul file **MDKSetup**, premete **Avanti** per tre volte e date il via al processo di copia dei file. Al termine cliccate su **Close**.

5m0k3y_s_weapon_balance_with_axis_sg: questo piccolo Mod bilancia le armi di *Medal of Honor: Pacific Assault* e inserisce anche lo shotgun.
Installazione: scompattate la cartella **5m0k3y_s_weapon_balance_with_axis_sg** e copiate il file **zzz_5m0k3y's_weapon_balance_With_AXIS_SG.pk3** all'interno della directory principale del gioco (predefinita **C:\Programmi\EA GAMES\Medal of Honor Pacific Assault(tm)\main** o **C:\Program Files\EA GAMES\Medal of Honor Pacific Assault(tm)\main** per chi usa Windows Vista).



Quando un compagno sarà stato ferito in modo grave, comparirà sulla sua testa un'icona a forma di punto esclamativo.

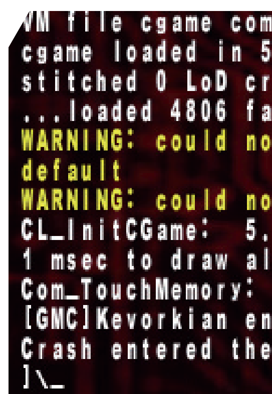
Le partite in multiplayer

Oltre a una campagna principale esaltante, *Medal of Honor: Pacific Assault* è anche dotato di una divertente modalità multiplayer che vi permetterà di confrontarvi contro altri appassionati in divertenti scontri online. Per farlo, basterà cliccare su **Multigiocatore** nella schermata principale del gioco e inserire il proprio account EA. Nel caso non ne possediate uno, potete crearlo al momento. Una volta scelto se utilizzare la LAN o Internet per giocare, comparirà una finestra contenente tutte le partite disponibili. A questo punto, dovete solo decidere se partecipare a una partita già esistente o se crearne una per conto vostro, scegliendo la mappa su cui combattere e il numero di giocatori ammessi.



I vostri commilitoni non sono certo degli sprovveduti, visto che trovano da soli un riparo dal fuoco nemico.

GMC TRUCCHI



In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

CRYSIS

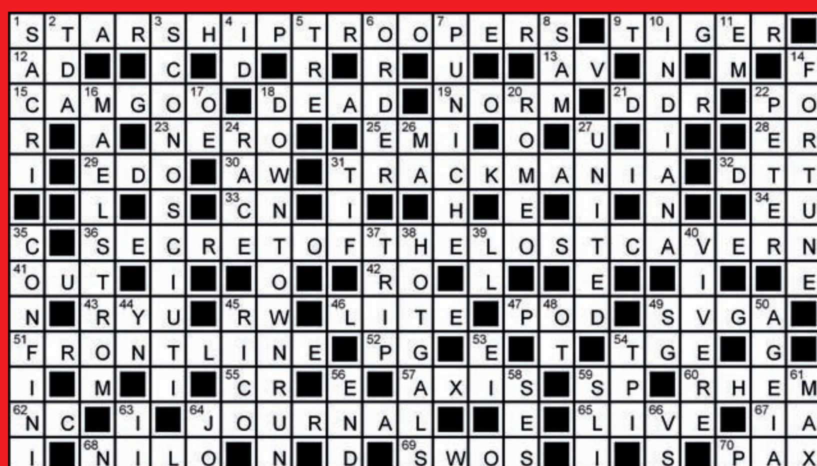
Modalità Trucchi

Dopo la prima, ricca, infornata di codici pubblicati sul numero di febbraio, è tempo di rispolverare il capolavoro targato Crytek. Con questi codici sarà possibile ottenere tutte le armi senza fare troppa fatica. Per prima cosa, attivate la console di comando premendo il tasto **** e inserite il **comando con_restricted = 0**. Alternativamente, avviate la partita nella modalità sviluppatore, selezionando l'icona che si trova sul desktop e aprendo il menu proprietà che compare cliccandoci sopra con il pulsante destro. Alla voce destinazione aggiungete, alla stringa già presente, la scritta **–DEVMODE** (tutto in maiuscolo), poi avviate il gioco dall'icona appena modificata. A questo punto, vi basterà inserire nella console il codice **i_giveitem** seguito da una delle seguenti password per aggiungere al vostro inventario le armi:

CODICE	EFFETTO
AVMine	Mina Anti Veicolo
AssaultScope	Fucile d'assalto
C4	Esplosivo C4 con detonatore
Claymore	Mina Claymore
FlashbangGrenade	Granata stordente
GaussRifle	Fucile Gauss
FragGrenade	Granata esplosiva
GrenadeLauncher	Modulo lancia granate per il fucile
FY71	Fucile coreano
LAMRifle	Modulo di puntamento laser per i fucili
Hurricane	Minipistola
SOCOM	Pistola
DSG1	Fucile di precisione
LAW	Lanciarazzi
Shotgun	Fucile a pompa
SmokeGrenade	Granata fumogena
SniperScope	Fucile da cecchino
SCAR	Fucile standard delle forze USA
SMG	Mitragliatrice portatile
TACGun	Pistola TAC



SOLUZIONE DEL CRUCIVERBA PUBBLICATO SUL NUMERO DI SETTEMBRE



THE SIMS PET STORIES

Modalità Trucchi

I trucchi saranno attivabili nelle due modalità di gioco principali solo dopo averle terminate, e non c'è modo di ovviare a questo problema. Se, nel frattempo, volete sbizzarrirvi un po' con la modalità Quartiere, vi basterà premere contemporaneamente i tasti **CTRL**, **Shift** e **C** per far comparire la console di comando. A questo punto, sarà sufficiente inserire le seguenti gabole per ottenere gli effetti sperati. Nel caso abbiate già terminato le due storie principali e vogliate usare i trucchi per una seconda tornata più agevole, le modalità di inserimento sono identiche.

CODICE	EFFETTO
Exit	Chiude la console di comando
Expand	Espande la console di comando
Kaching	Aggiunge al conto del vostro nucleo famigliare 1.000 simoleon
Motherlode	Aggiunge al conto del vostro nucleo famigliare 50.000 simoleon
Aging On	I vostri Sims non invecchieranno con il passare del tempo
Aging Off	Abilita l'invecchiamento dei Sims

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Modalità Trucchi
Sfortunatamente, i codici non sono utilizzabili nella modalità Campagna, ma se desiderate portare un po' di scompiglio nelle varie sessioni Multigiocatore o Schermaglia, vi basterà attivare l'apposita opzione nella schermata di setup della partita. Una volta in gioco, premete le combinazioni di tasti riportate qui sotto per ottenere l'effetto associato.

Attenzione: Nel caso decidiate di utilizzare le gabole in partite online, ricordate di avvisare i vostri compagni di gioco e di non sfruttarle se gli altri partecipanti sono contrari.

CODICE	EFFETTO
Ctrl+Alt+b	Aggiunge 10.000 unità alle vostre scorte di Massa e Potere
Ctrl+shift+c	Permette di copiare l'unità selezionata dal mouse
Ctrl+Delete	Cancella le unità selezionate
Alt+F2	Apre un menu che permette di scegliere le unità da far comparire sul terreno di gioco
Ctrl+shift+v	Permette di incollare l'unità precedentemente copiata sul luogo in cui si trova il puntatore del mouse
Alt+t	Permette di teletrasportare le unità selezionate sul punto indicato dal puntatore del mouse
Alt+n	Elimina i danni per tutte le unità della partita (vostre e nemiche)
Alt+a	Elimina l'Intelligenza Artificiale dei nemici



Avere molto denaro facilita le relazioni sociali tra i Sims.





Sfortunatamente, i codici non sono utilizzabili nelle due modalità Storia, senza averle prima completate.

Warhammer 40.000: Dawn of War & Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade



Giocare senza l'interfaccia grafica è sicuramente spettacolare, ma ogni cosa è più complicata.

Modalità trucchi
Le procedure per attivare la modalità trucchi e i codici da inserire sono molto simili sia per *Warhammer 40.000: Dawn of War*, sia per *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade*. Di conseguenza, evidenzieremo le differenze tra i due procedimenti. Per interagire correttamente con la console di comando, bisognerà impostare i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera nella schermata **Opzioni Internazionali e della Lingua** dal **Pannello di controllo**. Qui, dovrete entrare nella tabella **Lingue** e, successivamente, cliccare su **Dettagli**. Ora selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni (solitamente si utilizza la pressione contemporanea di **Ctrl**, **Shift di sinistra** e un numero) che vi permetteranno di impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana.
A questo punto, vi basterà andare sul desktop, cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona di avvio di *Dawn of* War o di *Dark Crusade* e scegliere la voce **Proprietà**. Nella nuova schermata, modificate la voce **Destinazione**, aggiungendo al termine della stringa il parametro **–dev**. (Se adoperate le cartelle predefinite durante l'installazione il risultato dovrebbe essere questo **"C:\Programmi\THQ\Dawn of War – Dark Crusade\DarkCrusade.exe" –dev**, apici compresi nel caso di *Dark Crusade*, mentre sarà **"C:\Programmi\THQ\Dawn of War \W40k.exe" –dev** per *Dawn of War*). A questo punto, vi basterà avviare il gioco utilizzando l'icona appena modificata, passare alla tastiera americana con le scorciatoie appena impostate (per esempio, **Ctrl**, **Shift** e **0**), premere contemporaneamente i tasti **Ctrl**, **Shift** e ****, tornare al layout italiano e inserire i seguenti codici.

Attenzione: Per chiudere la console di comando dovrete necessariamente passare ancora attraverso la tastiera americana e premere, ancora una volta, la combinazione **Ctrl**, **Shift** e ****

CODICE	EFFETTO
cls	Pulisce la console di comando
cheat_killself	Fa perdere automaticamente la partita in corso
cheat_power (***number*** **)**	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di potenza
cheat_requisition (***number*** **)**	Sostituendo a *numero* una cifra, otterrete quell'ammontare di requisizione
quit	Esce dal gioco
cheat_revealall	Elimina la nebbia dall'area di gioco
shadow_toggle	Attiva o disattiva le ombre dal motore grafico
taskbar_hide	Disattiva l'interfaccia grafica del gioco
taskbar_show	Ripristina l'interfaccia grafica del gioco
render_togglerainbow()	Renderizza la grafica del gioco utilizzando i colori dell'arcobaleno
render_togglexray()	Renderizza la grafica del gioco mostrando i modelli senza texture
render_togglewireframe()	Renderizza la grafica del gioco in modalità "fil di ferro"

nel prossimo

NUMERO

ESCLUSIVA MONDIALE!

FALLOUT 3

Gioco di ruolo, bombe atomiche e mutanti: Bethesda manterrà le sue ambiziose promesse?



RECENSITO!

CRYSIS: WARHEAD

Crytek torna sulla sua isola tra ghiaccio, alieni e misteri!

PROVATO!

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

L'operazione Market Garden vi aspetta nel nuovo FPS tattico di Ubisoft!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI NOVEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 7 OTTOBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14!

Titoli di CODA

Videogiochi, documentazione e libertà d'espressione

LO scorso luglio, il popolare servizio di video hosting Vimeo.com (www.vimeo.com) ha annunciato un'importante modifica alla propria politica.

Nella fattispecie, il concorrente di YouTube ha deciso di non ospitare più le registrazioni di sessioni videoludiche realizzate dagli utenti (in particolare, "video realizzati da individui che mostrano immagini e sequenze di un videogame"). Blake Whitman, direttore della comunità del servizio, ha motivato la decisione in questi termini: "Lo staff di Vimeo non ritiene che le riprese dirette di sessioni di gioco rappresentino un esempio di espressione creativa. In secondo luogo, questi video potrebbero spingere le case editrici che detengono il copyright dei videogiochi a intentare cause legali contro la nostra azienda. Infine, questi video occupano notevole spazio, molto più di ogni altro genere". Riassumendo, Whitman ha giustificato la decisione di rimuovere tale tipologia di video sulla base di due principi: violazione del copyright (legata alla presunta natura "non-creativa" di queste realizzazioni) e dimensioni eccessive dei file in questione (il divieto di hosting, e dunque di upload, non si applica tuttavia a un'altra categoria di video, i machinima, che Vimeo considera invece un'espressione creativa a tutti gli effetti). La notizia – apparentemente marginale – mi fornisce lo spunto per sollevare alcune importanti questioni sulla natura profonda dell'attività videoludica. Premesso che la reazione della comunità dei giocatori all'annuncio di Vimeo è stata (prevedibilmente) critica – per non dire rabbiosa (al post di Whitman sono seguiti un migliaio di commenti, ma il vero dibattito si è svolto su Kotaku **http://kotaku.com**, Slashdot **http://slashdot.org** e altri siti) – l'aspetto che trovo bizzarro è la tesi di Whitman per cui il gioco non costituirebbe un'espressione creativa.

Si tratta, a mio avviso, di un'affermazione fortemente problematica. Chiunque abbia un minimo di dimestichezza con il videogame sa che la maggior parte dei prodotti in circolazione prevede una fruizione di natura agonistica e competitiva simile a quella degli sport. Basterebbe questa osservazione per legittimare un'analogia tra il videogame e lo sport. Se così fosse – e non ho ragione per credere che il gioco non sia un e-sport a tutti gli effetti – la questione della creatività andrebbe interamente ripensata. Whitman sembra presupporre che, nel caso dei videogame, il soggetto creativo sia il game designer, mentre l'utente si limita a consumare dei contenuti predisposti a monte.

Tale interpretazione, tuttavia, è ingenua, per non dire errata. Torniamo all'analogia tra il videogame e lo sport. La ragione per cui milioni di persone seguono con religioso fervore la propria squadra di calcio preferita è per assistere alle imprese spettacolari dei fuoriclasse, alle imprese di individui talentuosi. Il che mi spinge a domandarmi: chi è più creativo? Il performer calcistico o l'inventore delle regole del calcio? Nel caso del videogame: chi è più creativo, il game designer oppure l'utente? Dopo tutto, il primo si limita a fornire al secondo le regole e ad allestire il campo da gioco. È chiaramente il secondo a *fare* lo spettacolo.

Il famigerato raid di Leeroy Jenkins in *World of Warcraft* rappresenta un esempio di filmato che, pur essendo basato su una sceneggiatura, è stato girato "dal vivo", senza alcuna post-produzione, usando come 'set' il celebre MMORPG di Blizzard. Per questo motivo, verrebbe bandito da Vimeo. Nel momento in cui case del calibro di Electronic Arts e Sony promuovono attivamente la produzione di filmati videoludici da parte degli utenti (si pensi ai canali YouTube interamente dedicati a *Spore* e *PixelJunk Eden*, solo per fare due esempi recenti), l'idea che un semplice filmato possa violare il copyright appare quanto meno discutibile. Ed ecco un'altra domanda: chi possiede veramente il tempo che investiamo nei mondi videoludici? I videogiocatori – che hanno regolarmente acquistato il gioco e investito ore, giorni, settimane negli spazi virtuali – oppure le software house che hanno creato tali spazi? E per quale motivo un utente violerebbe il copyright, nel momento in cui decidesse di riprendere la propria performance per fini di documentazione?

Secondo il Center for Social Media, un gruppo di docenti ed esperti di copyright delle più importanti università statunitensi, la condivisione in Rete di una registrazione della partita da parte di un utente *non* rappresenta una violazione del diritto d'autore. In un importante documento guida (in inglese, link: **www.centerforsocialmedia.org/resources/publications/fair_use_in_online_video**) pubblicato nel luglio 2008, il Center for Social Media ha chiaramente indicato che la riproduzione e presentazione di documenti video che hanno la funzione di preservare, documentare, illustrare un'esperienza o un fenomeno culturale costituiscono un servizio di pubblico beneficio e andrebbero difese. È questa la funzione svolta da siti non-profit quali Internet Archive (**www.archive.org/index.php**), che raccoglie – tra le altre cose – decine di migliaia di filmati videoludici generati dagli utenti.

Un esempio toccante è il messaggio di un appassionato di *The Sims Online*, che ha salutato i compagni di gioco poco prima che Electronic Arts chiudesse i battenti del MMOG (**www.archive.org/details/EALand_FinalCountdown**). Per migliaia di persone – tra cui il giocatore britannico che ha registrato il suo struggente addio – *The Sims Online* ha rappresentato uno spazio di interazione importante; è, o meglio, era, un serbatoio di ricordi. Documentare le esperienze che hanno luogo nei mondi ludici è fondamentale perché se è vero che i giochi diventano una parte di noi, è altrettanto vero che noi stessi diventiamo una parte dei giochi che abitiamo. E la memoria storica è un bene collettivo, non proprietà privata.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Schermi interattivi" (2008) edito da Meltemi Editore e "Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti" (2008, Edizioni Unicopli). Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso l'Università di Stanford, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**